漫畫
人物造型設計&基本畫法
碧 風羽

完全了解上色前的作業程序！

# 彩稿繪製

## ～學習完成扉頁圖～

本書的扉頁圖是如何繪製而成的呢？
從底稿～人物上色，風羽小姐以簡單易懂的方式為我們解說。

## 完成之前的流程

### 1. 構想＆草圖

將數個提案畫成簡單的草圖，再決定作品將以哪一種印象呈現出來。

### 2. 底稿

作品形象確定之後，以自動鉛筆畫出底稿。有時也使用繪圖軟體。

### 3. 掃描

為了讓圖能夠以電腦來操作，使用掃描器製成圖檔。解析度350dpi，黑白原稿則是600dpi。

### 4. 背景上色

要在人物後方置入背景的話，將背景與人物分開上色效率較高。

### 5. 人物上色

在頭髮、身體和服裝等處逐步上色。本書使用的軟體是Photoshop5.5。

### 6. 調整色彩

介紹如何在細部上色的作業程序。執著於細節，作品成果更臻完美。

### 7. 完成

## 構想＆草圖

**首先提出作品構思吧！**

### 俯角

正面姿勢的俯瞰角度，手肘支撐在畫面下方。女子髮型是短的外翹羽毛剪。

**風羽小姐的一句話**

好像少了點特色…

### 半身尺寸

為了能更加突顯「漫畫教學書」的主題，讓女子手持畫筆。傾斜角度的半身尺寸構圖。

**風羽小姐的一句話**

太過樸素了因此不採用。

### 正面

面向正前方、強調胸部的圖稿。飄逸的長髮使畫面產生流動感。是最引人注目的構圖，決定採用。

**風羽小姐的一句話**

具流動感又具震撼度。

## 底稿　畫出即將用來上色的底稿。

**01** 取出臉部基準線。雖然是朝向正面的角度，但為了營造出動態感，將脖子稍微傾斜。

**02** 粗略地畫出身體的基準輪廓，跳過肩膀，先從腰際處開始畫起。

**03** 畫時留意要將胸部的豐滿，以及腰部的纖細表現出來。

**04** 取出肩膀的輪廓線，以及鎖骨和頸部肌理的基準線。在鎖骨下方畫上線條。

**05** 在不會遮擋到臉部的位置，將左手臂畫上。

**06** 如同描繪圓形一般，畫上胸部。肚臍則畫在比腰部更低一些的位置。

**07** 胸部的大小以能夠碰觸到彎曲手臂的程度為標準。

**08** 畫出眼睛的外圍輪廓。由眼頭和眼尾來決定眼睛的形狀。

**09** 描繪虹膜的輪廓線。眉毛在考慮過眼睛位置和臉部表情之後下筆。

**10** 在正中央畫出瞳孔，塗滿顏色。

**11** 光源設定在左上方，因此在眼瞳的左上角加上反光效果。

**12** 描繪鼻子，考慮到反光效果的亮點位置，先做出範圍記號。

**13** 描繪嘴巴。

**14** 將嘴巴畫成張開的形狀，並加上牙齒、舌頭。

**15** 取出服裝的基準線。採取唯有在漫畫中才能夠穿著的款式。

**16** 勾勒出服裝的細節部分。

**17** 因為手臂是彎曲的，將衣服的線條也跟著畫成彎曲的樣子。

**18** 藉由手心膨脹的部分，帶出立體感。

**19** 將頭髮和背後的翅膀描繪出來，完成。

## 人物上色＆背景上色

**作業系統Windows XP。數位繪圖板Wacom Intuos3。使用繪圖軟體為Corel Painter9.0、Adobe Photoshop5.5。解析度350dpi。**

**01** 掃描草圖後，在Painter以鉛筆工具鈕作成線稿。在繪有人物的圖層之下，另開畫上散髮線（紅）的圖層。先將紅色線稿置於下層。

**02** 作業地點移往Photoshop。開啟新圖層，使用圓形工具畫上黑色圓圈，作為眼睛虹膜部分。將圖紙左右翻轉確認是否變形。

**03** 在虹膜中塗上白色或灰色，之後在正片疊底模式（或譯作色彩增值模式；Multiply）的圖層中塗上虹膜顏色。將線稿圖層設為正片疊底模式，以「色相／飽和度」選項變更為茶色。至於瞳孔的反光處，在線稿圖層上方新增圖層來做會比較好。

**04** 使用魔術棒工具鈕，點選人物外側。按壓shift鍵點擊滑鼠，就能追加選取範圍，按壓Alt鍵則能夠減少選取範圍。

**05** 將「選取範圍反選」，變成僅有人物部分被選取。開啟新圖層，將選取範圍塗滿。塗出部分用橡皮擦工具鈕來去除，沒塗滿的部分則以畫筆工具補上顏色，人物範圍整片塗抹完成。右肩上的翅膀部分也在新圖層中塗滿另一種顏色。

**06** 在人物稿下方另開圖層，用以描繪背景。在Painter中開啟，使用隨機產生器設定「數位水彩」的水彩筆刷樣式，即可增添牆壁的質感。在此圖層之上另開圖層，以亂數式筆刷在下方塗上紫色。接著，另開圖層作出漸層效果與上方暈染融合。

**07** 再新增圖層，選擇「鋼筆（Pens）」「刮擦耙筆（Scratchboard Rake）」，做出簡單的筆觸。因為這在之後將當作自製粗糙素材，先以黑色清楚地將其畫出。

**08** 在Photoshop中開啟，因為是印刷用，所以改為CMYK。將在步驟07中製作的粗糙素材圖層設為覆蓋模式（Overlay），調整不透明度後，與背景合成。接著使用筆刷工具鈕加筆背景細節部份。將步驟06中作成的圖層與新增圖層中加入漸層效果，調整下方的紫色。

**09** 開啟新圖層，以「濾鏡→演算上色→雲狀效果」作成黑白雲彩。在將此圖層混合模式設為覆蓋模式，將背景赤壁以外的部份用橡皮擦工具鈕清除，在壁上追加質感。背景不以線稿處理，在不埋沒人物的前提下完成。

**10** 服裝和頭髮在不同圖層中開啟，分別上色。將塗滿水色的圖層之上，與只畫上青色的圖層重疊，完成服裝色彩。在這裡新增的圖層，除線稿圖層以外，全部要設為群組。開啟筆刷工具鈕的隱藏視窗，使用未點選筆刷工具箱的「筆刷強度・不透明度」的筆刷來加以調整。

**11** 在線稿圖層上方，新增螢幕模式（或譯作濾色模式；Screen）的圖層，與線稿圖層設為群組。在這個圖層著色，並將線稿色彩做部份改變。特別是明亮色的部份，線條往往過於顯眼，給人粗糙的印象，因此將這個部份變更為較淡的色彩。

**12** 在各部份的全塗圖層面版按下「透明色保護」鍵。在肌膚加上陰影、臉頰和其他部份的紅暈。其後再以接近紫色的顏色，追加畫出更濃的陰影。

**13** 追加高亮（highlight）以及背光（backlight）色彩。此動作負責的是補助立體感的任務，不宜過度也不宜過少。

**14** 按下Alt鍵撿取色彩，塗抹細部。因為步驟**12**中追加的陰影色稍微過深，在此將衣物中的青色當作陰影的反射色彩，與之混合。肌膚完成。

**15** 在與肌膚相同的圖層中，描繪牙齒與眼白的部份。眼白畫得偏紅則與肌膚相貼近；畫得偏藍則會給人具透明感的印象。肌膚質感光滑透嫩，因此也將剛才自製的粗糙素材圖層設為柔光模式（Soft Light）。

**16** 畫頭髮時，首先要先意識到頭形的圓潤感，並畫出光圈。使用奶油色，在新增的加亮顏色模式（Color Dodge）圖層中描繪。在頭髮圖層中選擇頭髮以外的部份。在頭髮光圈圖層中則將頭髮以外的部分刪除。

**17** 將頭髮光圈圖層與頭髮圖層結合。使用指尖工具鈕，順著頭髮的髮流方向在光圈上塗抹，帶出質感。

**18** 在頭髮圖層中，邊撿取色彩邊做細部描繪。增加陰影色，並以不破壞頭形圓潤感為原則，添繪髮絲的細節部份。內側髮束會反射出衣服的青色，因此照著步驟**14**的方式在內側加上青色，使整體印象更自然。

**19** 新增覆蓋模式圖層，在此處追加用來表現逆光效果的粉紅色。在步驟03所作成的繪有眼瞳反光亮點圖層中，將頭髮光圈部份加筆畫上色彩更明亮的亮點。

**20** 和肌膚上色的順序相同，在以水色塗抹的服裝圖層中全面上色。

**21** 將服裝青色部份的圖層，改為正片疊底模式。羽毛部份也使用與前述相同的方式上色。調整各部份的色彩。因為先前已將人物上色的部分群組化，在此便把「圖層→群組結合」，背景部份與人物線稿、眼睛與頭髮光圈以外部份的圖層結合。

**22** 在線稿、眼睛與頭髮圖層之上，另開新圖層，作細部的修正。描繪出細微的髮絲。左右翻轉，修改該部變形的部份。

**23** 在背景上方新增圖層，於人物著色範圍全面覆蓋上水色。將此圖層設為「濾鏡→模糊→高斯模糊」，並選擇變亮模式（Lighten）。其後再新增螢幕模式圖層，以黃色系描繪出光線擴散的感覺。

**24** 在全體圖層的最上方，新增用來調整畫面整體色彩的圖層。這次以橘色塗滿，再將此圖層設為顏色加深模式（Color Burn），不透明度設定為8%。

**25** 圖層階層的最上方，追加「新增圖層→新增調整圖層」，此為用以調整顏色的圖層。再追加「明亮．對比」和「色相．飽和度」的調整圖層。

**26** 大致完成。將人物與背景的圖層分別存檔，將來要單獨使用人物時便十分方便。此圖從線稿到完成時間約9小時。在完成後預留一晚的冷靜期間，往往隔天便能夠發現原本察覺不到的怪異部份，因此在完稿後也會有局部修正的情況。

**27** 使用家用印表機列印出來，調整細部色彩之後，即告完成。在交付印刷廠時，使用PSD檔（或EPS檔）以外的檔案讓對方參考列印樣本，以求印刷時貼近樣本色。使用在WEB 上時，解析度設在72dpi以下。

# 描繪漫畫的必備工具

從基本的筆、橡皮擦開始，到正式的原稿用紙為止，介紹漫畫工具的基礎知識。

## 基本工具

最基本的工具為筆、橡皮擦、尺等等。

鉛筆

自動鉛筆

### 鉛筆、自動鉛筆

使用鉛筆或是自動鉛筆，依照自己偏好來選擇即可，筆芯硬度從B到2B不等。筆芯過硬在擦除後會留有痕跡，過軟的話則是容易因受部摩擦而造成髒汙。／鉛筆／三菱uni鉛筆、自動鉛筆／Pentel自動筆

### 橡皮擦

橡皮擦要選擇能輕鬆擦除，表面不易留下髒汙的產品。／TOMBO MONO橡皮擦

### 砂質橡皮擦

因為砂質橡皮擦夠硬，能夠擦除網點，用在描繪雲或煙等，必須營造暈染感的畫面時。／TOMBO MONO砂質橡皮擦

Sakura Cray-Pas直尺

UCHIDA 三角尺

STAEDTLER雲形尺

### 尺

畫直線時所使用的直尺盡可能選擇長度較長的。三角尺是描繪角度時的重要用品。繪製弧線時則使用雲型尺。

## 實踐工具

不同的筆也會產生微妙的差異感。選擇適合自己的筆吧！

### 圓筆

因為前端較細，能夠刻畫細微處或畫出極細的線條。／ZEBRA圓筆

### G筆

能夠隨著力道的加減表現出線條的強弱，具彈力且柔軟。／ZEBRA G筆

### 學生筆

筆尖較硬能畫出均一的細線。／ZEBRA學生筆

### 鏑筆

硬而能夠畫出均一的粗線。又稱「D筆、匙筆」。／ZEBRA鏑筆

### 代針筆

特徵是不容易將起筆與收筆的筆觸表現出來。／PIGMA

### 製圖筆（針筆）

能夠畫出比代針筆更細緻的線條。／ROTRING

### 墨汁

濃度適中的墨汁並黑性佳且不易暈染，能畫出漂亮的墨線。／開明墨汁

### 修正液、白色墨水

能夠用來修正油性顏料的水性修正液，以及漫畫專用白色墨水。因為含水量高，比一般顏料的遮蓋力更優越。

### 筆桿

分為圓筆筆桿和其他筆尖使用的筆桿。另外也有通用的萬能筆桿。

## 用紙

繪圖時所最不可或缺的就是紙張。為您介紹肯特紙及漫畫原稿用紙等基本工具。

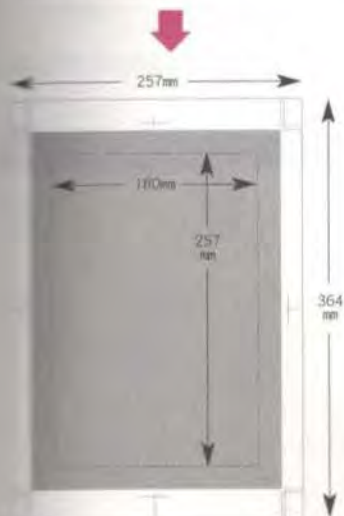
### 漫畫原稿用紙

B4為專業投稿用、B5及A4則是畫同人誌等，因為印有成稿框線使用起來很方便。／DELETER原稿用紙B4

### 漫畫封面的原稿用紙

對於墨水、墨汁、水彩、廣告顏料等塗料，擁有優越的覆著力及顯色效果，使用畫筆及橡皮擦時也不會起毛。／SE封面BB肯特

### 肯特紙

紙質耐受性強，故對於各種畫具、鉛筆，以及墨水皆不易滲透且顯色度佳，使用橡皮擦也不會起毛。／muse肯特紙本

沿著虛線內的範圍作畫。

實線內是書籍的印刷尺寸。

## 顏料

認識壓克力顏料、不透明壓克力顏料和彩色墨水的使用方式吧！

### 壓克力顏料

可以沾水作畫，擁有優越的速乾性和耐久性。和水彩相似，但能夠厚塗和留下筆觸痕跡。／HOLBEIN畫材

### 不透明壓克力顏料

能夠完成無光澤、色澤均勻的打底。作畫時以水溶解，乾燥後則具防水性。／TURNER acryl gouache

### 彩色墨水

特徵是具透明感及色彩鮮明。由左至右為HOLBEIN彩色墨水、ECOLINE彩色墨水、Dr.Ph.Martin' s彩色墨水

# 漫畫＝線條的排列組合

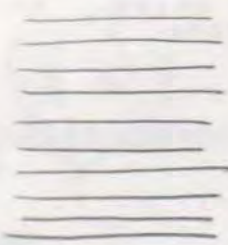
在正式描繪漫畫前先做手部伸展操！嘗試畫出直線和斜線等基本動作吧！

## 各式各樣的線

漫畫是由線條組合而成。藉著練習描繪各種線，達成長足進步的目標！

### 直線

由上方畫至下方。

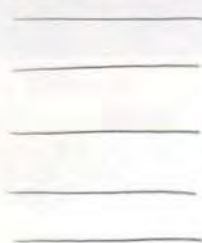
### 橫線

由左方畫至右方。

### 右斜線

由右上方畫至左下方。

### 左斜線

由左上方畫至右下方。

### 練習縮小間隔範圍

剛開始間隔稍寬，其後逐漸縮小。

### 錯誤

間隔距離要保持相同，如上圖即為錯誤。

### 試著畫畫看

## 長直線

在身體線條和服裝等，經常可見以長直線來表現。畫時不讓線條往下降。

## 長波浪線

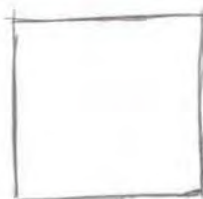
要改變起伏大小，由劇烈的波浪畫至和緩的波浪。線與線的間隔保持相同。

### 圓形

畫出接近正圓的圖形。

### 三角形

畫出三邊均等的圖形。

### 正方形

和三角形相同，邊長均等。

### 以尺描線

以尺描線看似簡單，實際上卻有難度，線與線之間距離要保持相同。

## 試著畫畫看

# 改變描繪重點等級

確認各種人物尺寸分別要描繪出的重點。

## 7種描繪重點等級

了解人物描繪重點的等級差異，學習使用時區分的訣竅。

## ❹ 大全身

全身入鏡的大尺寸，用心畫出細節部份。

畫出衣袖內的陰影可以營造立體感。

為了表現膝蓋處的立體感，也要畫上陰影。

## ❺ 中全身

中等尺寸的全身畫面，描繪重點不若大全身。

背包的細節或飾品的描繪點到為止即可。

## ❻ 大群體

大群體用於使登場人物的畫面具起伏張力。

陰影只需稍微在脖子及足部加上即可。

畫出衣物輪廓的立體感，但不需要畫出細節。

## ❼ 小群體

小群體尺寸在大量人物登場時，用於配角。

因為屬於遠景構圖，臉部以十字基準線來表示也無妨。

關節等處無需畫出陰影。



## 漫 使用在這樣的場景

上學途中常見的一景。主角（大全身）與她的朋友（中全身），周圍配角為分別是大群體、小群體的尺寸。

# 認識骨骼的構造

雖然在描繪人物時並不會由骨頭畫起，但先行理解也是很重要的。

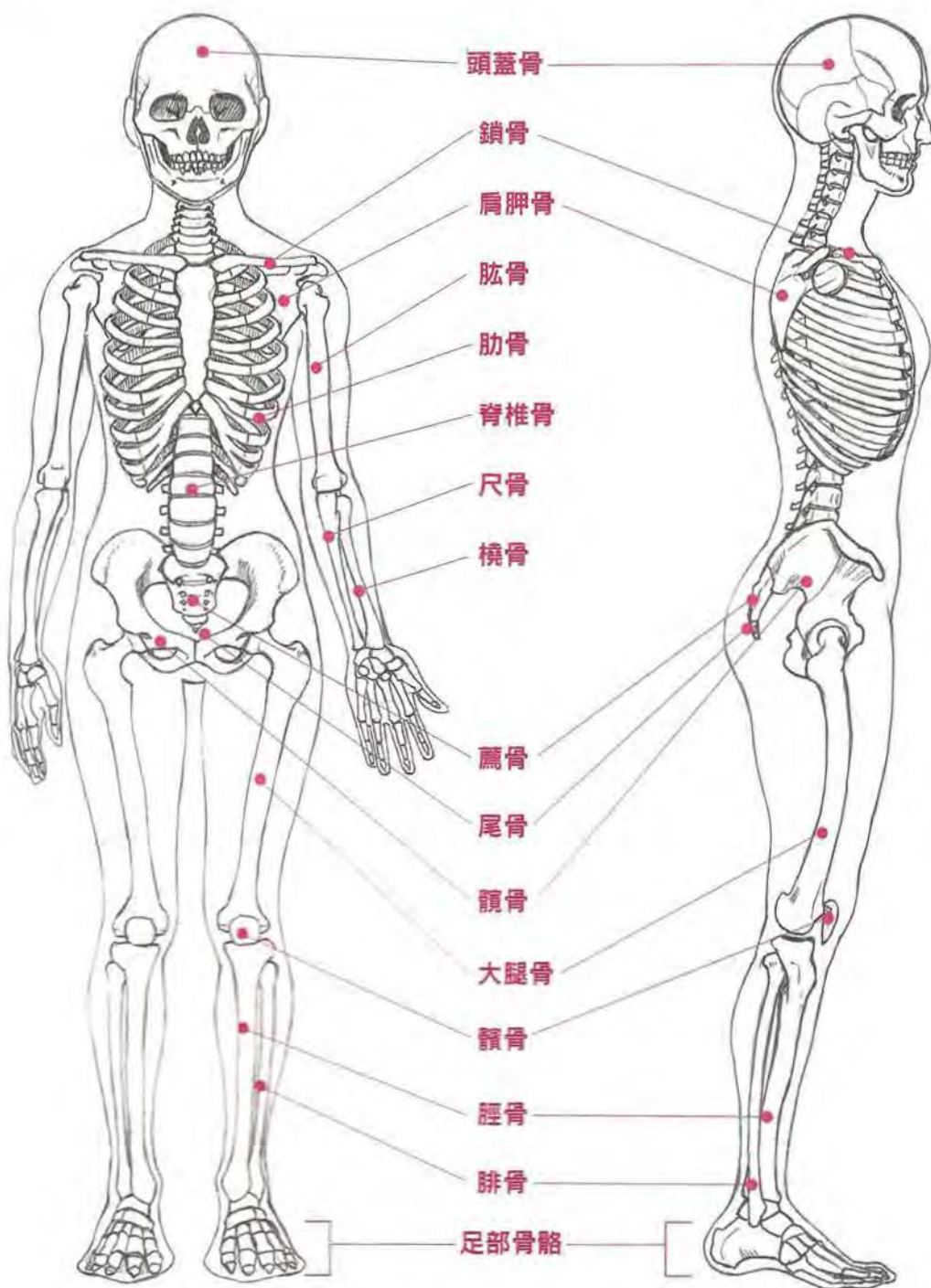
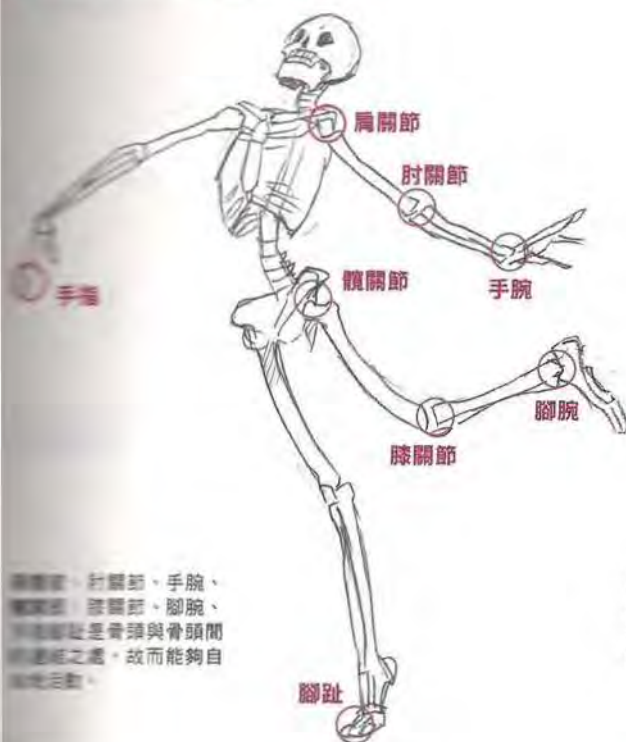
## 人體骨骼

首先來了解人類的身體裡有些什麼樣的骨頭吧！

## 骨骼動作

人類能夠自由運動的骨骼數量意外地少。讓我們先記住能夠活動的關節吧！

### 能夠自由運動的骨骼

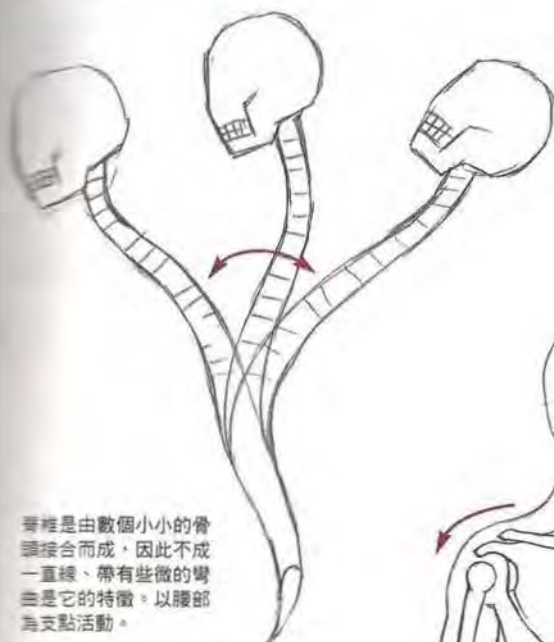
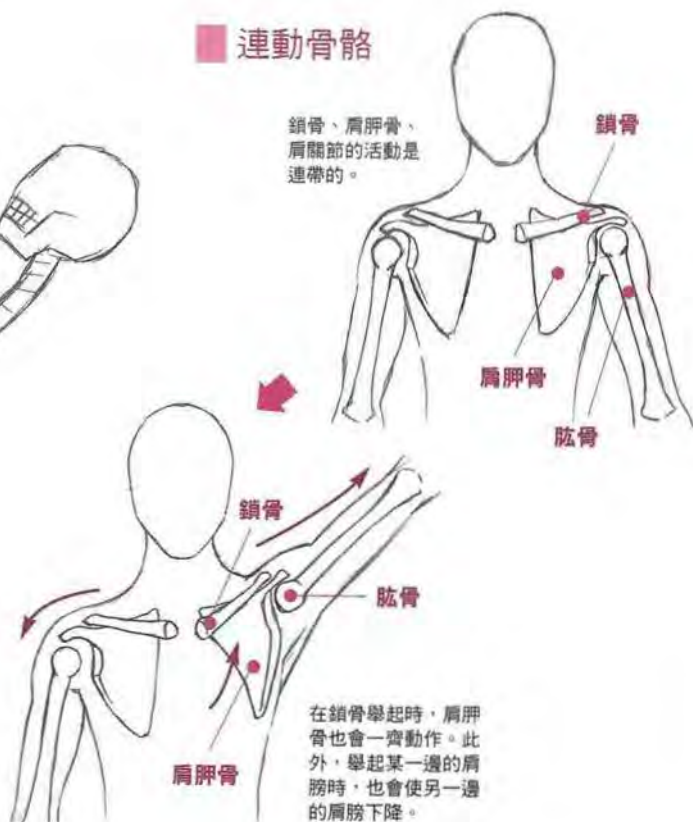
[illegible]、肘關節、手腕、[illegible]、膝關節、腳腕、[illegible]趾是骨頭與骨頭間[illegible]之處，故而能夠自[illegible]。

骨骼擁有足以承受劇烈運動的構造，同時也具有靈活性，所以關節能夠輕易的轉動。

### 脊椎的結構

脊椎是由數個小小的骨頭接合而成，因此不成一直線、帶有些微的彎曲是它的特徵。以腰部為支點活動。

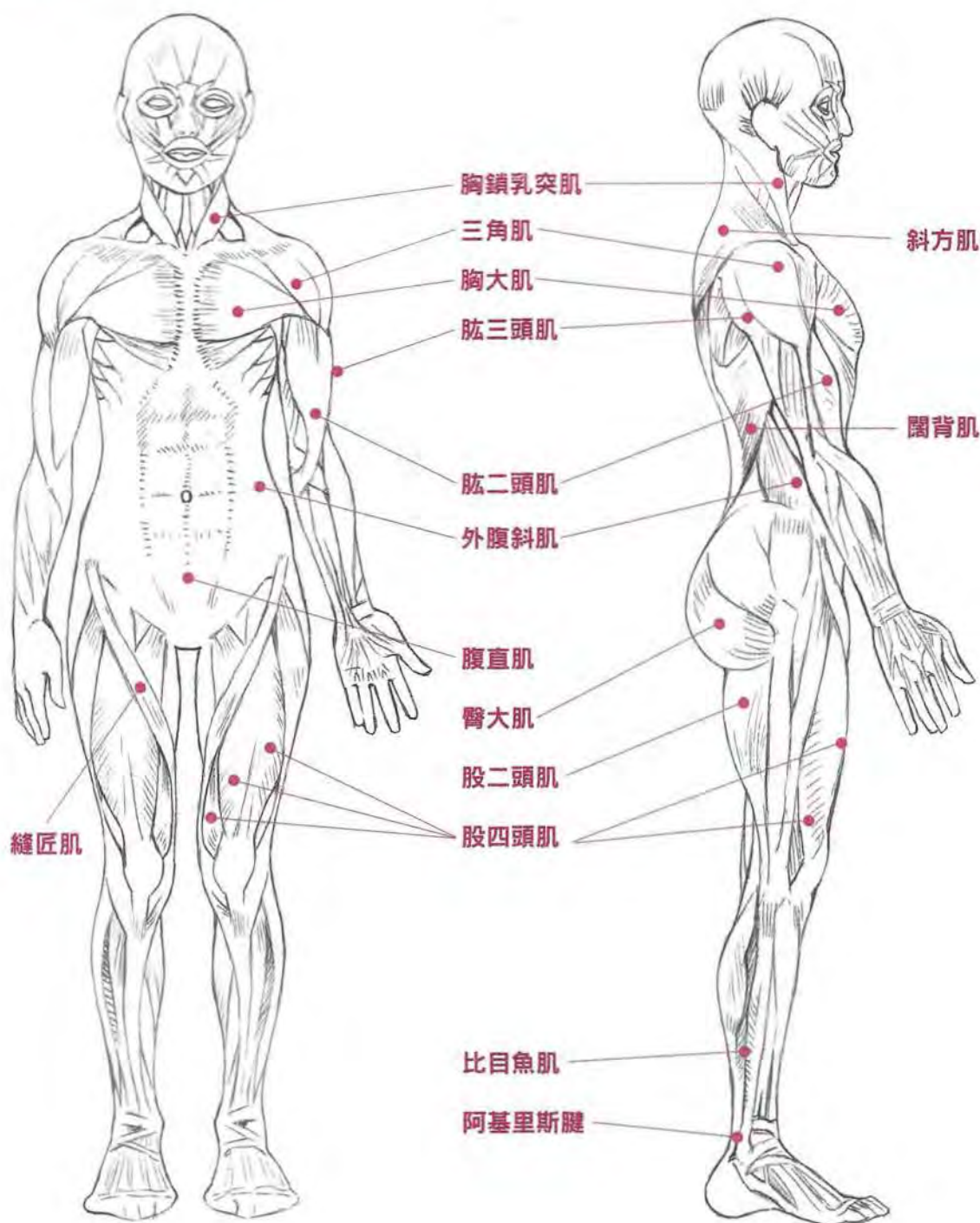
### 連動骨骼

鎖骨、肩胛骨、肩關節的活動是連帶的。

在鎖骨舉起時，肩胛骨也會一齊動作。此外，舉起某一邊的肩膀時，也會使另一邊的肩膀下降。

# 認識肌肉的構造

為了畫出壯碩的肌肉與光滑的身軀，首先要了解肌肉的構造。

## 肌肉的構造

介紹在描繪漫畫時，會加以強調的重點肌肉部位。

## 肌肉的畫法

以隆起處→凹陷處→隆起處的方式描繪肌肉便能十分順手。

畫的時候留意肌肉的隆起，在隆起部份和凹陷處做出高低起伏的感覺。

### 只藉些許線條表現出立體感

**有線條表現**

即使畫的是沒有肌肉的角色，只要將腋下轉動處的摺痕和關節處的凹陷等部分畫出來，便能帶來寫實感。

**錯誤**

**無線條表現**

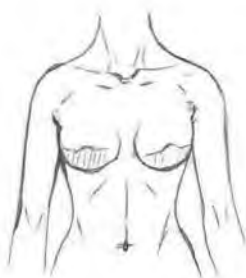
沒有使用線條做細部描繪的話，就會變成一具平板的身體。

## 男女肌肉的差異

男性與女性肌肉的分布並不相同，在此以肩胛骨及鎖骨來做說明。

### 前

**男**

胸鎖乳突肌清晰可見。

**女**

在鎖骨處做出凹陷，腹直肌則要畫得節制些。

### 後

**男**

強調斜方肌和闊背肌。

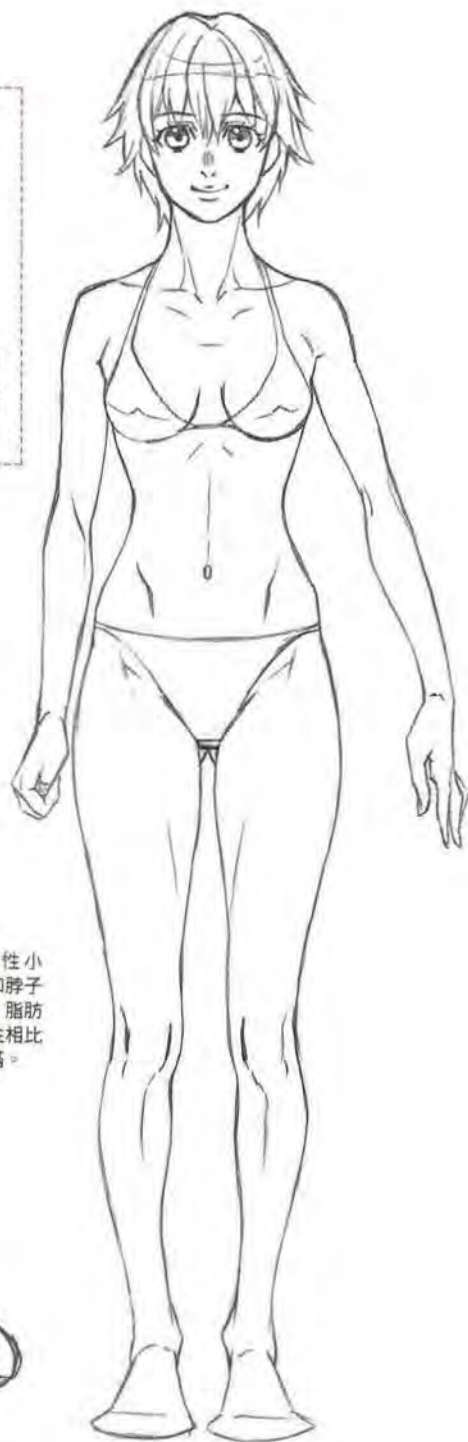
**女**

與男性相比肩胛骨較小。

如果能夠掌握男女的畫法區別，故事領域也能隨之拓展。介紹男與女的差異之處。

## 男女的身體構造

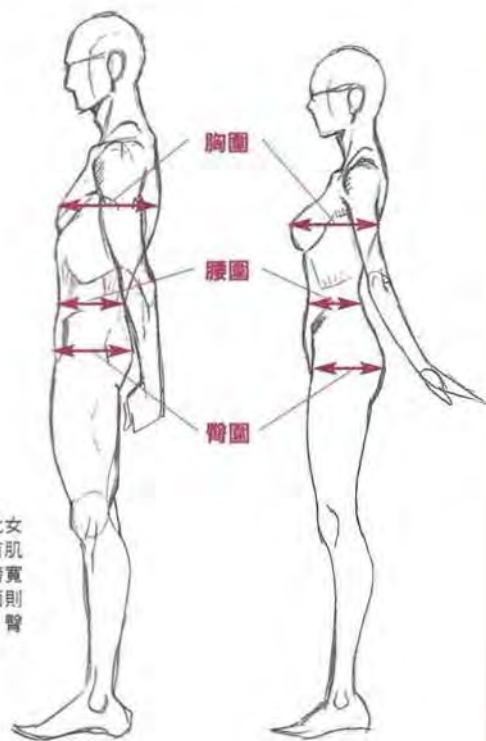
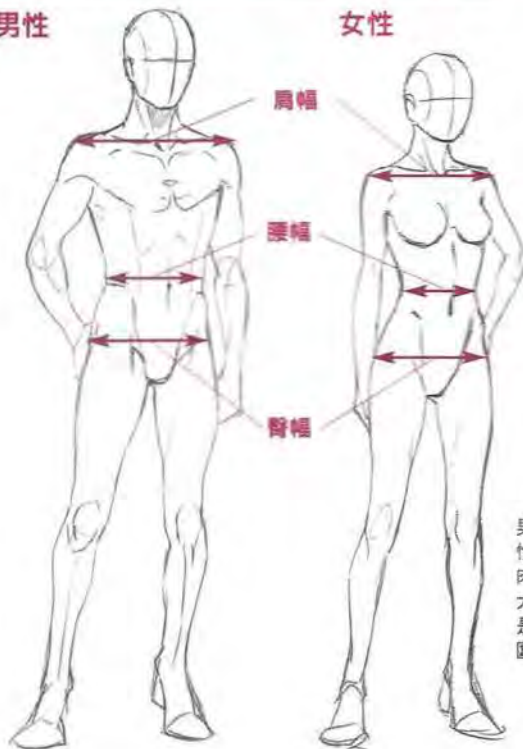
男性與女性的描繪方式有所不同，分別理解各個特徵，記住以畫法區別的絕竅。

### 女性的身體特徵

## 男女身體比例的差異

綜觀男性身體，每個部位都比女性為大。

男性　女性

肩幅　腰幅　臀幅

胸圍　腰圍　臀圍

男性的鎖骨比女性長，且帶有肌肉，因此肩膀寬大。女性方面則是腰圍纖細、臀圍飽滿。

## 個別部位的差異

介紹男女背部、脖子、手臂、臀部、下半身以及手部的差異。

### 背部

男性在鎖骨、腹部線條、臀部、手腳等處，都較為精實。

### 脖子

**男性**

男性的脖子較粗且有喉結。因為斜方肌的關係看起來比女性短。

**女性**

女性的脖子纖細、無喉結。線條較直。

## 手臂

**男性**

手指和手腕、手肘等處的關節角度明顯。

**女性**

不具肌肉，比男性更有圓潤感。與男性相比，粗細間的差異也較小。

## 手

**男性**

男性的手背上筋絡明顯、凹凸起伏。指甲較短。

**女性**

女性的手纖長細緻。指甲形狀為橢圓，要畫得稍長。

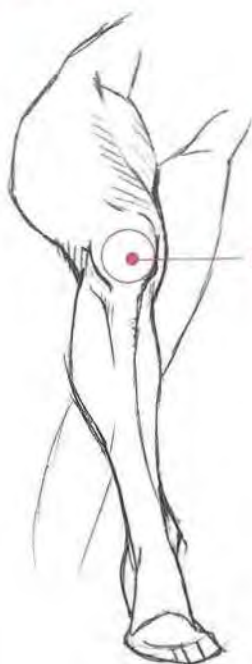
## 臀部

**男性**

男性臀部呈直線感，幾乎與腹部及背部平行。因為精實而有凹陷處。

**女性**

女性臀部較男性豐滿，畫出帶有脂肪的感覺。

## 下半身

**男性**

膝蓋骨大且具凹凸感。小腿肚和腳也較粗，且比女性更大。

**女性**

膝蓋骨較小且具圓潤感。腳部及大腿比男性小巧而纖細。

# 關節的運動方式

人體的活動有某種程度上的限制，記住能夠自由活動的關節吧！

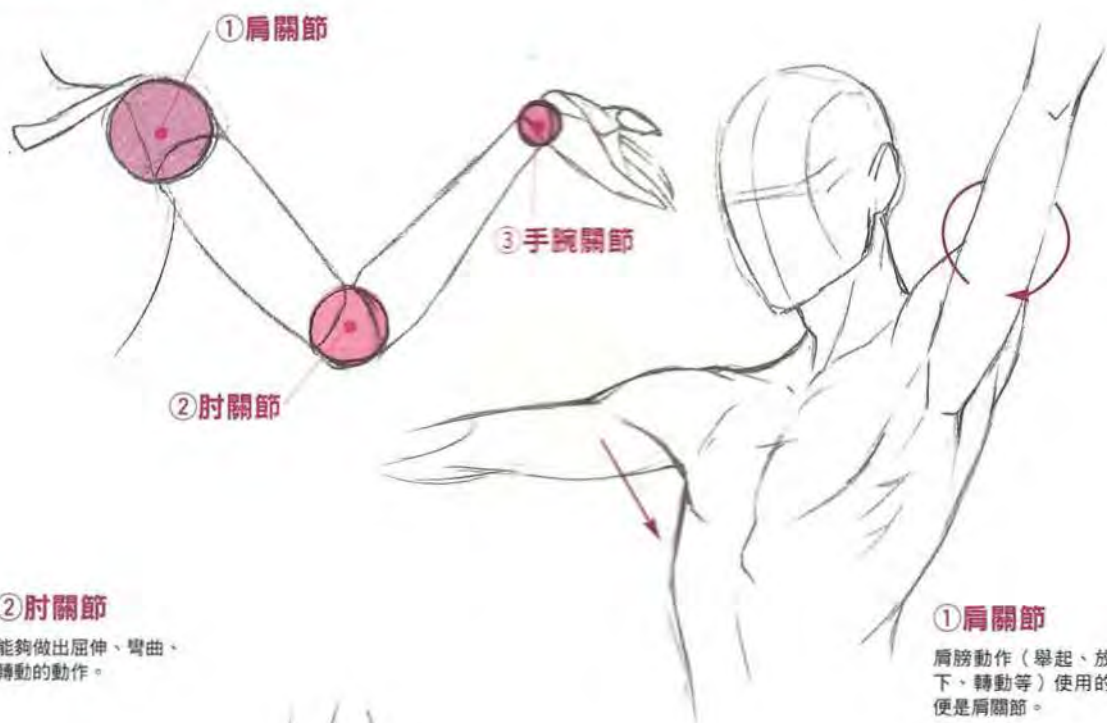
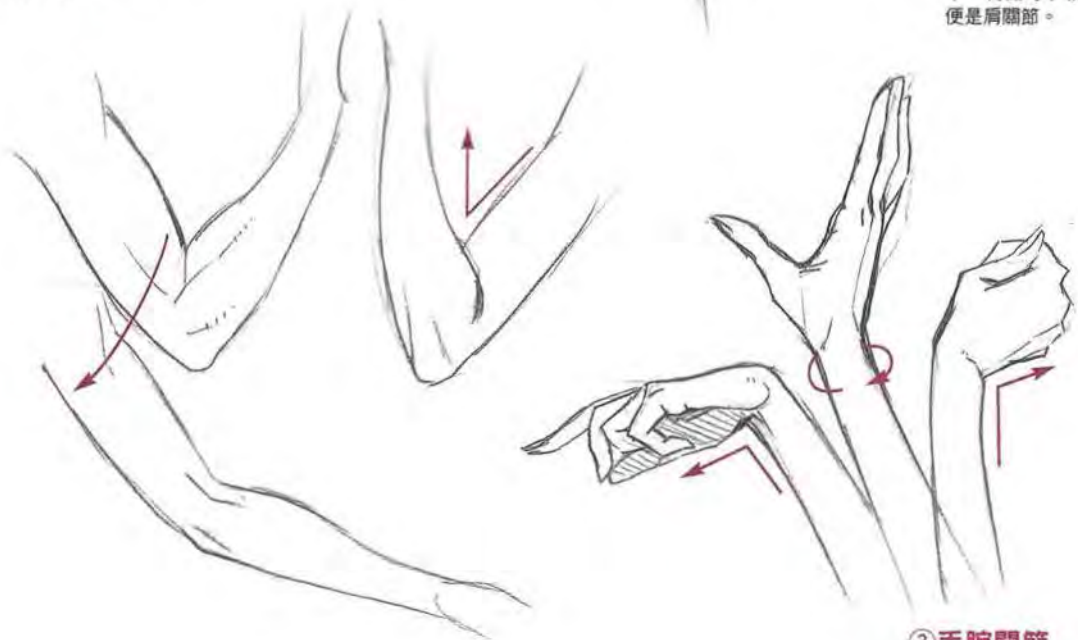
## 上半身關節

上半身有肩關節、肘關節和手腕關節三種，掌握它們各自的運動方式吧！

②肘關節

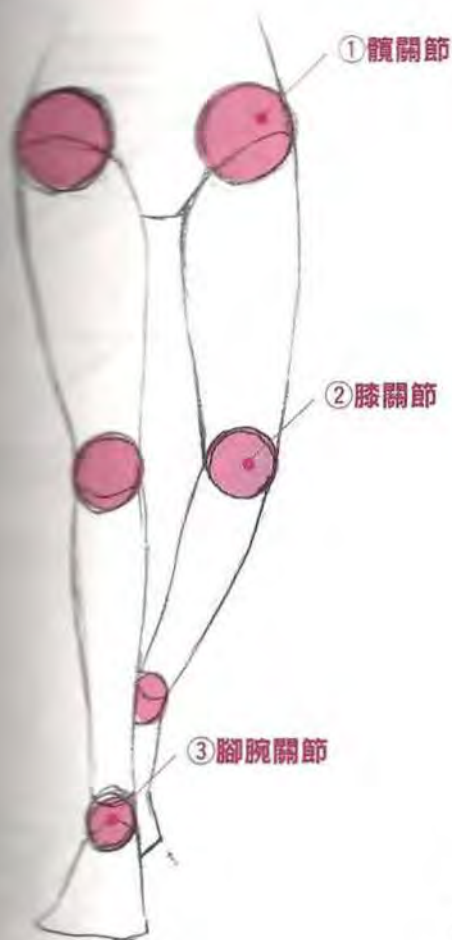
能夠做出屈伸、彎曲、轉動的動作。

①肩關節

肩膀動作（舉起、放下、轉動等）使用的便是肩關節。

③手腕關節

進行伸展、彎曲、扭轉的動作。

# 下半身關節

下半身有髖關節、膝關節、腳腕關節三種，掌握它們各自的運動方式吧！

# 手部特徵

手部和身體相同，是由關節組合而成。試著了解其特徵，掌握描繪時的訣竅吧！

## 手背

手腕能朝手背做出約85度的彎曲。

彎曲部份

畫手背時，記得畫出第二關節的皺褶和拳頭的突起。

在偏小指側的手腕處有突起的骨頭。

第二關節

畫出類似山的形狀，藉以表現掌蹼部份的立體感。

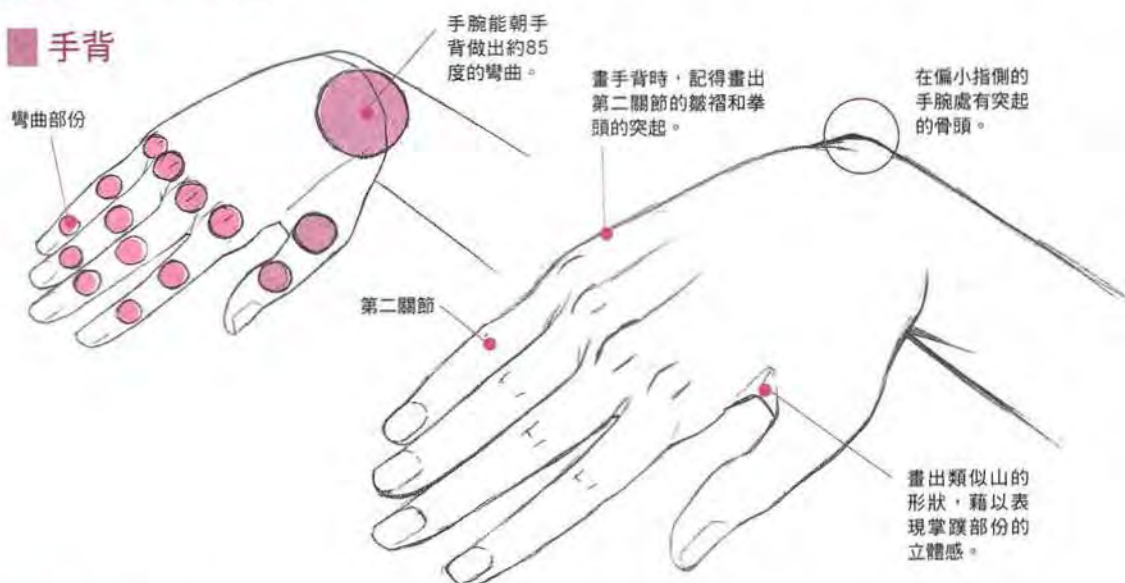
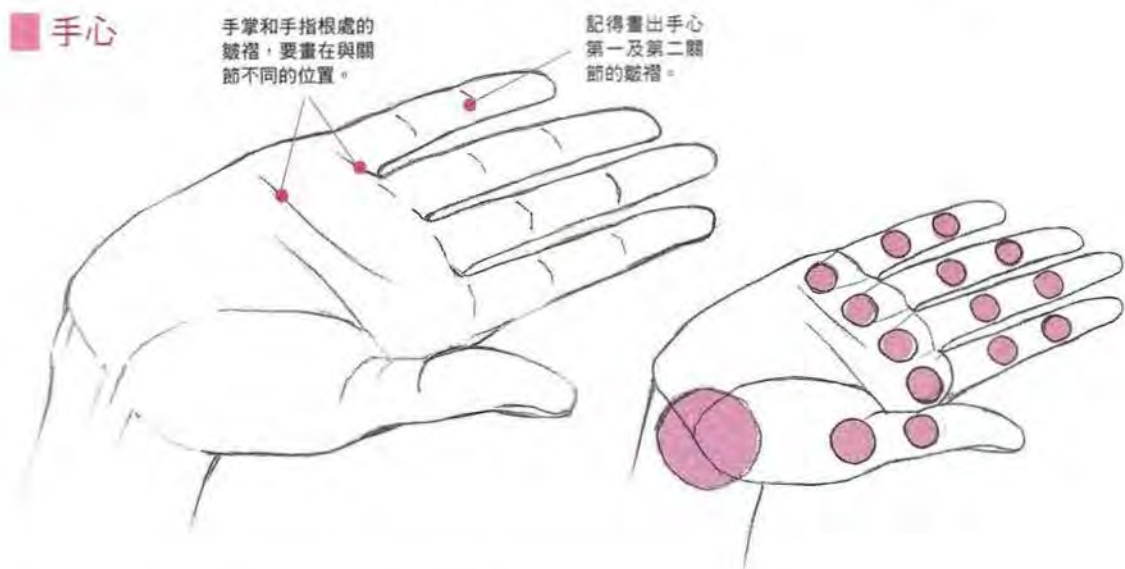
## 手心

手掌和手指根處的皺褶，要畫在與關節不同的位置。

記得畫出手心第一及第二關節的皺褶。

## 拇指的特徵與手指的平衡位置

大拇指能夠朝著其他四根指頭的方向運動，此時拇指根處的隆起（拇指球）也會隨之在手心處立體地移動。

畫手指根部時，掌握「食指與中指幾乎同高，無名指略往下方，小指則在更下方」的祕訣，就能十分順手。

# 手部動作

手部的基本動作就是握拳、攤開、彎曲，分別依項目介紹描繪時的技巧。

## 握拳

[illegible]。因為靠近拇指的手心部份[illegible]，要畫上陰影帶出立體感。

握住棒狀物體時的姿勢。邊留意關節的凹凸和皺褶，邊畫出圓弧形。

用手指捏住的姿勢。拇指根處呈現立體感，食指則微微彎曲。

## 攤開

[illegible]「布」。因為手心不是完全平滑[illegible]畫上陰影營造立體感較佳。

掌心攤開像要翹起手指的姿勢。食指翹起，看不到手掌的中心處。

「制止」時的手勢。手心並非完全平坦，因此要在右下方畫出陰影。

## 彎曲

[illegible]拿起玻璃杯的動作。因為伸長了[illegible]在手背上浮現手筋。

雕刻風格的姿勢。因為手指動作造成高低起伏，留意這點畫上陰影。

像是抓著什麼而彎曲的姿勢。在手背內側畫出陰影。

# 腳部特徵

腳是藉由腳腕關節和腳指關節而動，在此重新複習腳部的特徵吧！

## 腳背

## 腳心

## 關於腳腕的動作

腳腕能夠做出朝自己彎曲和向內伸展這兩個動作。彎曲約到90度為止，伸展時則能和膝蓋成一直線。此外，腳腕和手腕相同，都能夠朝左右方，以關節為軸心做360度的轉動。能夠與手腕、腳腕做出同樣動作的還有頭部。

# 用光與影來展現立體感

賦與人物陰影便能產生立體感。

## 賦與陰影

將畫上與沒畫上陰影的人物做個比較，感受其效果的顯著差別吧！

在電影和繪畫作品中，光源位置與陰影形成的關係是很明確的，但是，在漫畫世界則需要擬定光源的大約位置。在畫有燈光的房屋等場景時，陰影形成必須與光源具關聯性，除此之外便要自行決定光源位置了。

## 陰影的類型

表現手法也會依據陰影的類型而改變，讓我們一起來看看各類型的手法差異。

### 最低限度形式

[illegible]上少許陰影，整體以帶有[illegible]為其特徵。

### 中間色調形式

以斜線為主要基調，在脖子以外的頭髮部份也製造出立體感。

### 塗黑形式

只在陰影顏色較深的地方整個塗黑，營造對比構圖。

## 使用在這樣的場景

### 最低限度形式

為一般場景的手法，也適用於描繪帶有神秘感的場景。

### 中間色調形式

用在想要明確表現出物體份量，以及主角登場的時候。

### 塗黑形式

推薦使用在黑夜場景，或是冷酷角色、惡人登場時。

## 光源種類與陰影畫法

將光源種類分作6種，理解其個別的陰影畫法。

**正面**

只在身體邊緣加上陰影的感覺。

**側邊**

如同被太陽照射時的陰影。

**正上方**

能夠使角色看起來有銳利感。

**正後方**

等同於逆光，營造出毛骨悚然的氣氛。

**正下方**

像是光源由臉部下方照射時的陰影。

## 人體陰影的基礎

觀察把光源設定在右上方時所產生的陰影，藉此掌握描繪方式的特徵。

### 正面

在沒有複合式照明，光源單一的情形之下。

在脖子根處畫上顏色最深的陰影。

以賦予胸部形狀為球體形象的方式加上影子，故在下半部畫出陰影。

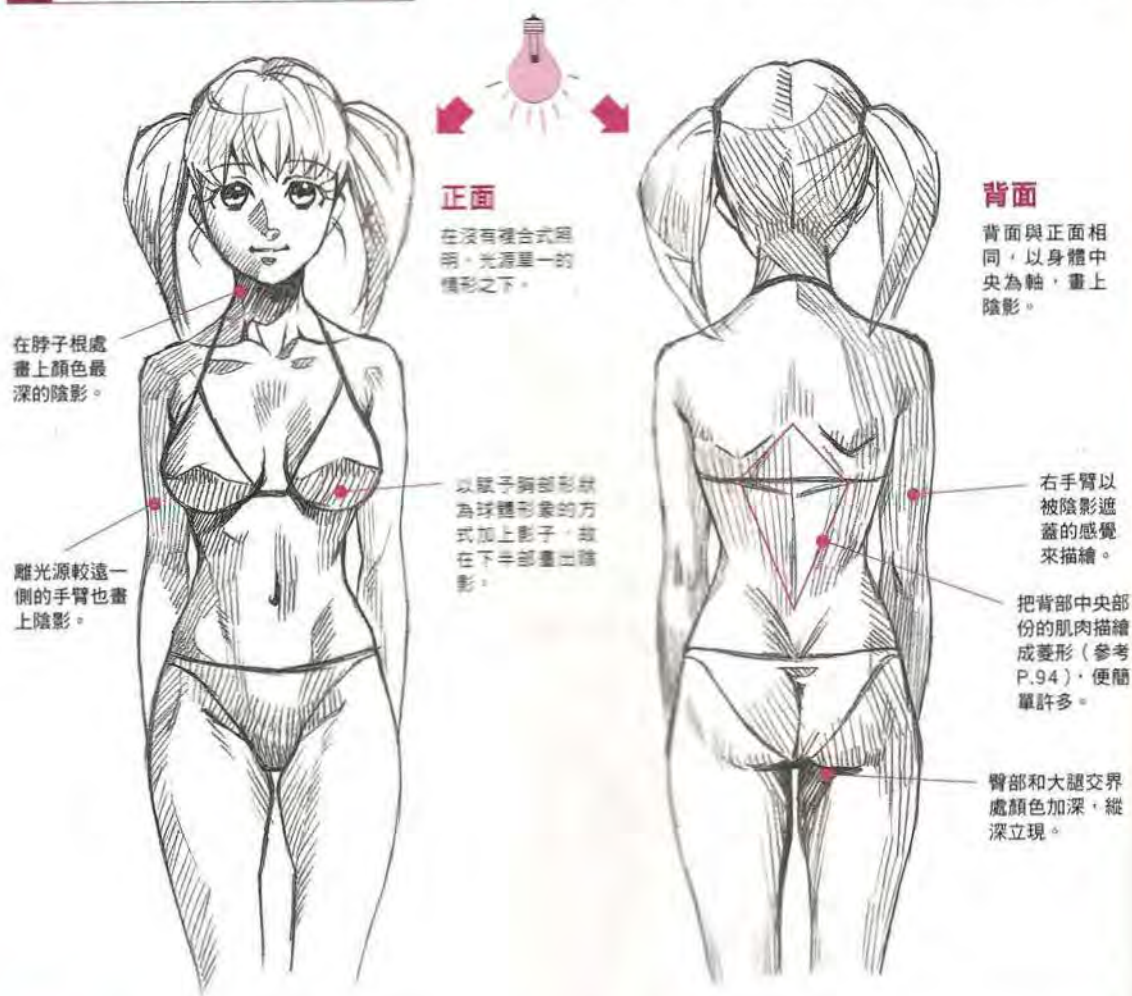
離光源較遠一側的手臂也畫上陰影。

### 背面

背面與正面相同，以身體中央為軸，畫上陰影。

右手臂以被陰影遮蓋的感覺來描繪。

把背部中央部份的肌肉描繪成菱形（參考P.94），便簡單許多。

臀部和大腿交界處顏色加深，縱深立現。

## 描繪影子的方法

漫畫中經常可見在人物腳下長長的影子，其實也有屬於它自己的作畫指南的。

腳下的影子和太陽光線是平行的。不僅要長，還要賦予影子與光線平行的印象。

## 描繪女性陰影的方法

依據女性身體是充滿曲線的這個特徵來進行描繪。

正面

女性脖子的陰影，要以較深的顏色來描繪，為其特徵。

側面

在後腿畫上陰影帶出立體感。

半側面

在胸部下方畫上陰影，更加突顯胸線。

背面

腳下影子顏色加深能夠表現出纖細感。

## 描繪男性陰影的方法

在畫男性的陰影時要表現出肌肉的質感。

正面

[illegible]達男性胸膛、肱二頭[illegible]、腹肌的高低起伏。

半側面

這個角度只要加筆少量陰影即可產生銳利感。

背面

藉著肩胛骨的飽滿營造起伏感。

俯角

明確表達骨架，留意背部的凹凸來畫陰影。

首先試著畫出正面角度

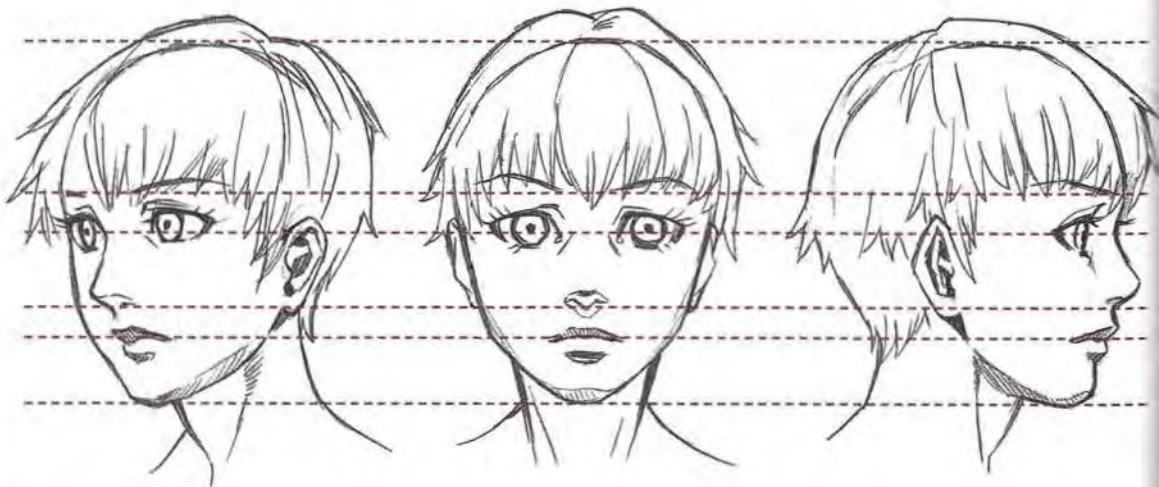
# 臉部描繪方式的基礎

在畫人物臉部時，最主要的就是部位與部位之間的平衡。

## 臉部正確的平衡位置

牢牢記住如何將眉毛、眼睛、鼻子、和嘴巴等部位，結合成具有美感的平衡位置吧！

## 擺放的位置

即使角度改變，擺放的位置也不變。

## 以中心線與水平線為基準

描繪朝向正面的臉部時，以橢圓形上所畫十字線的「紅心」為基準，決定各部位擺放的位置。

**中心線上**

鼻子、嘴巴和下巴尖端的位置。

**水平線上**

雙眼、耳朵的位置。

以中心線為軸，左右對稱的畫上眼睛、眉毛以及嘴型。

### 將部位稍加變形

記住基本的擺放位置，之後即使將部位稍加變形也不會破壞平衡。

### 傾斜中心線

只要將中心線傾斜，便能夠畫出把頭歪向一邊的人物。

## 擺放的平衡感

**錯誤**

鼻子和嘴巴一定要擺放在中心線的位置上。

**錯誤**

描繪眼睛時必須注意左右對稱。

**OK**　　**錯誤**

雖然耳朵的位置往往容易被忽略，但是如果沒有遵守從眼尾到鼻尖的擺放規則，便會破壞平衡感。

# 繪製過程講解（正面）

## 1. 畫出臉部基準線

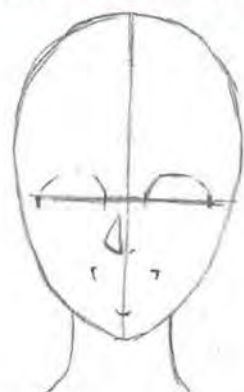
在橢圓的圓型之上，畫出由中心線、水平線交會而成的十字。

## 2. 畫出大致的輪廓

將下巴的輪廓削尖，畫出頸項。

## 3. 畫出鼻子

留意雙眼之間距離的寬度，在中心線上畫出鼻子。

## 4. 決定各部位的大小

畫出眼睛的長度和形狀，以及嘴角的範圍；在鼻子的左側打上陰影。

## 5. 畫出眼睛、眉毛

畫出眼睛的輪廓和黑眼珠。連接嘴部的輪廓線，畫上眉毛。

## 6. 畫出耳朵

耳朵的與臉部的連接位置要畫在水平線上。畫出眼珠的反光亮點、虹膜（參考P.65）。

## 7. 畫出頭髮

頭髮的範圍要畫得比頭型輪廓線還要大。

## 8. 描繪出服飾

畫出頭髮的髮流，再加上緞帶以及貼頸項鍊等服飾。

# 畫出半側面・側面

在畫半側面、側面時，同樣掌握以中心線和水平線為基準的祕訣來畫出各部位。

## 取得基準線的方式

在畫半側面、側面時，將中心線往左右挪動。

**半側面②的中心線**

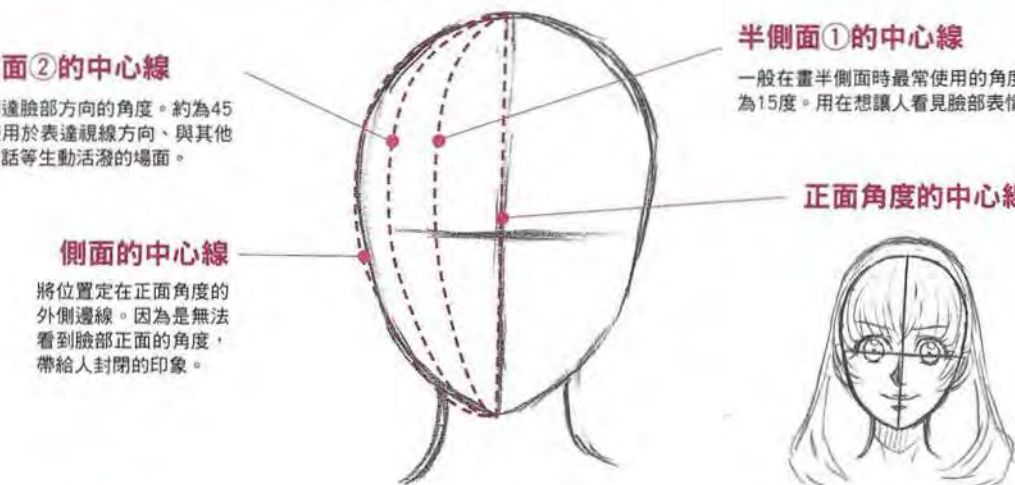
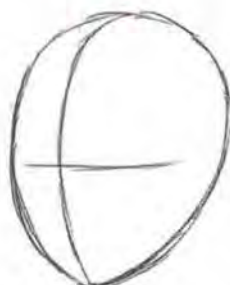
明確傳達臉部方向的角度。約為45度。使用於表達視線方向、與其他角色對話等生動活潑的場面。

**側面的中心線**

將位置定在正面角度的外側邊線。因為是無法看到臉部正面的角度，帶給人封閉的印象。

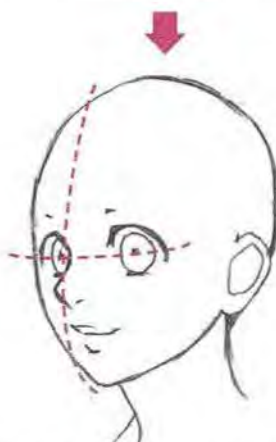
**半側面①的中心線**

一般在畫半側面時最常使用的角度。約為15度。用在想讓人看見臉部表情時。

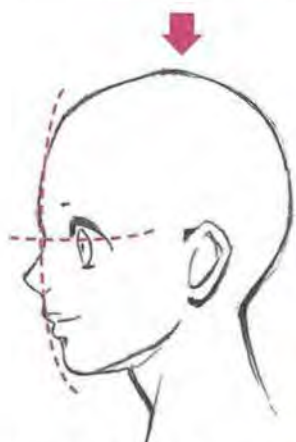
**正面角度的中心線**

**半側面①**

中心線的位置從正中央稍微挪向旁邊，下巴的位置也要移動。

耳朵的外側邊緣線要比後腦勺的外側邊緣線稍為突出。

**半側面②**

將中心線按照臉部傾斜角度的大小彎曲。

耳朵的外側邊緣線，與後腦勺的邊緣線大致重疊。

**側面**

臉部中心線正好與外側邊緣線重疊。

畫頭部外側邊緣線時，要注意後腦勺的深度。

# 半側面、側面部位呈現的形狀

與正面角度不同，眼睛大小、耳朵的表情都要有所改變。
如果部位擺放位置有偏差，看起來會像是不同的人，請注意這點。

## 半側面①

[illegible]方向的眼睛稍微畫小些。

放大

裡側眼睛畫成稍帶縱長的形狀。

放大

耳朵也是縱長型，帶點傾斜角度會更好。

錯誤

中心線彎曲的角度過大。

## 半側面②

[illegible]鼻子的立體感，眼頭處和鼻根要畫[illegible]連接的樣子。

放大

裡側的眼睛也要畫得小一點，並且為縱長型。

放大

耳朵形狀和側面畫法的形狀接近，但稍微縱長些。

### 眼睛的大小

與正面相比較，即可明顯看出眼睛大小的差異。

## 側臉

鼻子比起嘴唇更加突出。畫的時候注意不要破壞從鼻子到下巴的斜線。

放大

眼睛是切半的杏仁核形狀。

放大

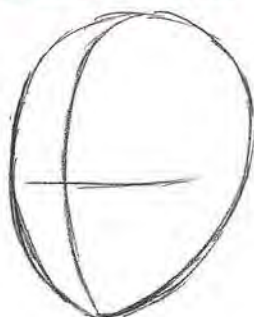
如同耳朵朝向正面的角度。予人橢圓形的印象。

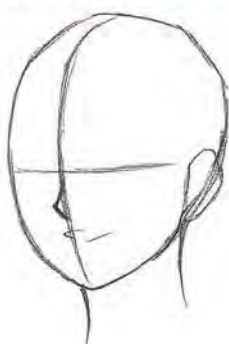
錯誤

下巴、嘴唇的線條比鼻子還要突出，是一張缺乏平衡感的臉孔。

# 繪製過程講解

## 描繪半側面①

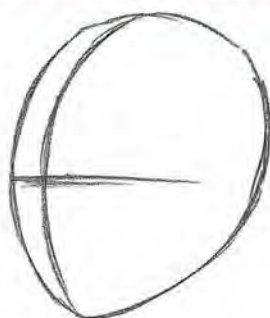
### 1. 畫出臉部基準線

畫上比正面角度時稍偏左側的中心線，並與水平線相交。

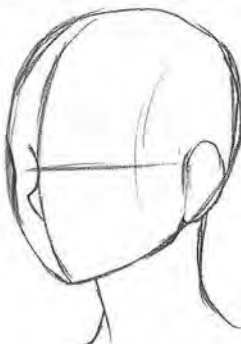
### 2. 畫出鼻子、嘴巴

在中心線上畫出鼻子、嘴巴，水平線上畫出耳朵。注意耳朵的擺放位置。

### 3. 畫出眼睛、頭髮

右眼要畫得比左眼稍微小一些，之後畫上頭髮。

## 描繪半側面②

### 1. 畫出臉部的基準線

畫上比半側面1更靠近臉部外側邊緣的中心線，並與水平線相交。

### 2. 畫出鼻子、嘴巴

畫出鼻子。將耳朵、脖子與後腦勺的線條連接。

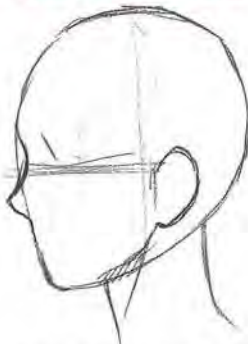
### 3. 畫出眼睛、頭髮

右眼有部分被鼻子遮蔽無法看到，因此要畫成稍小的縱長型。

## 描繪側面

### 1. 畫出臉部的基準線

將中心線設在臉部外側邊緣線上，並與水平線相交。

### 2. 畫出鼻子、嘴巴

在中心線與水平線相交處，畫出鼻子隆起的部分。耳朵畫在圓形正中央偏右側的地方。

### 3. 畫出眼睛、頭髮

眼睛的形狀畫成如同切半的杏仁果核般。

## 4. 完成

將輪廓線勾勒清晰便完成了。

**CHECK 這幾點！**

- 鼻子、嘴巴、下巴的位置是否在中心線上？
- 是否將左眼的部分畫得稍微小一些？
- 耳朵看起來的形狀是否正確？

**試著畫畫看**

## 4. 完成

的邊緣，完成。

**CHECK 這幾點！**

- 鼻子、嘴巴、下巴的位置是否在中心線上？
- 左眼看起來的形狀是否正確？
- 耳朵形狀是否與側臉時接近？

## 4. 完成

描繪輪廓線的邊緣，完成。

**CHECK 這幾點！**

- 是否能將鼻子、嘴巴、下巴的線條畫得漂亮？
- 與之前看來像是同一個人嗎？
- 脖子與頭部相連的位置是否正確？

# 仰角臉孔與俯角臉孔的畫法

掌握這種角度就能大幅提昇作畫力！　記住分別由上方和下方觀看時的臉部描繪方法。

## 仰角臉孔

仰角臉孔即是指將視線由下方往上看時所觀察到的臉部畫出來。用於想讓人物顯得巨大，或是強調存在感的時候。

髮際線的位置提高到頭頂上方。

肩膀位置比由正面觀看時稍微高一些。

### 與正面角度的差異

額頭較窄。

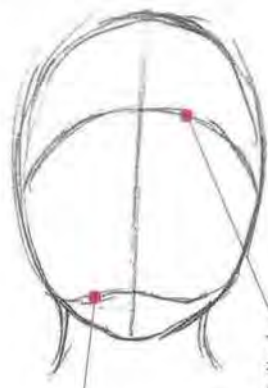
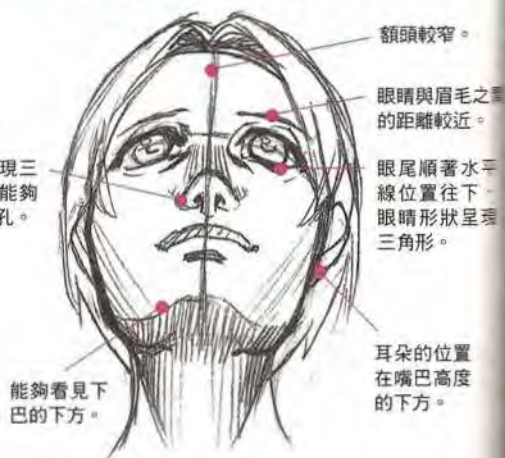
眼睛與眉毛之間的距離較近。

眼尾順著水平線位置往下，眼睛形狀呈現三角形。

鼻子呈現三角形，能夠看見鼻孔。

耳朵的位置在嘴巴高度的下方。

能夠看見下巴的下方。

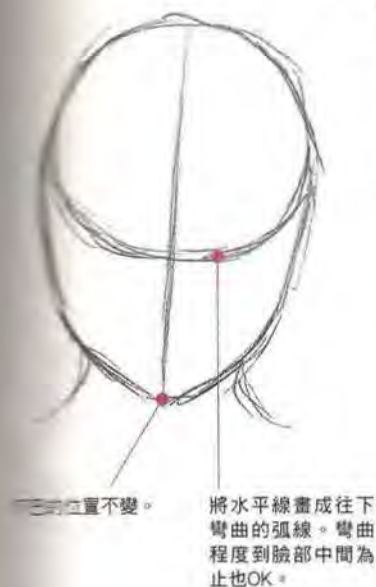
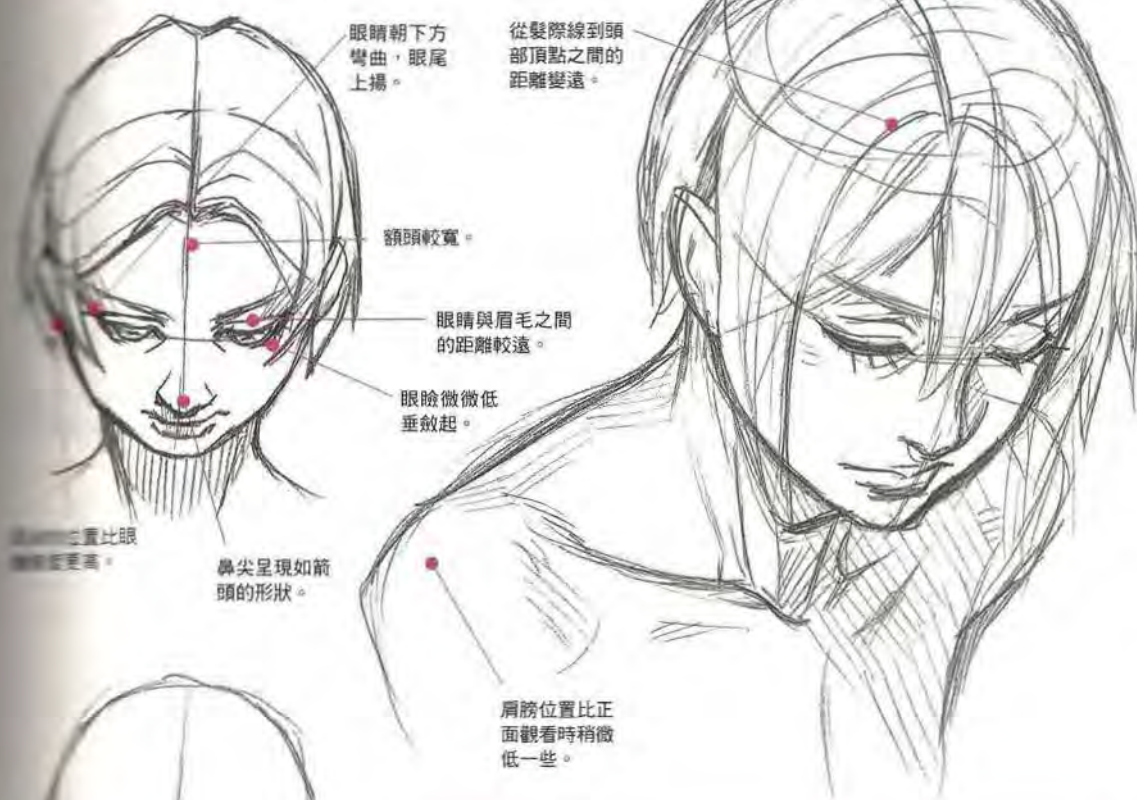
將水平線畫成朝上彎曲的弧線。隨著彎曲度的增減，也能改變仰角的程度大小。

下巴的位置設在比正面角度的中心點更高的地方。下巴下方會產生陰影。

### 中心基準線的使用區別

左上　左下　右上　右下

只要改變中心線與水平線的畫法，就能夠畫出任何角度的臉孔。

## 俯角臉孔

俯角臉孔是指由上方往下觀看到的臉部。想使人物顯得嬌小，或是展現其軟弱一面時可以使用。



### 與正面角度的差異

# 繪製過程講解

## 仰角臉孔

### 1. 畫出中心基準線

將臉部的基準線的角度稍微傾斜朝上描繪，並畫上向上彎曲的水平線。

### 2. 畫出下巴

畫出脖子，畫出從耳朵下方連接喉嚨前方的線。也畫出下巴的下方。

### 3. 畫上各個部位

描繪眼睛、鼻子、嘴巴的細部，以及頭髮。留意眼睛形狀必須是朝上彎曲的橢圓形。

### 4. 完成

畫出細節部分，再仔細地將輪廓線描繪清楚，便完成了。

試著畫畫看

變化形式

## 仰角臉孔的應用

**從側面觀看的仰角臉孔**

帶出鼻子、嘴巴的立體感。也能略為看到下巴的下方。

**仰角臉孔的效果**

加上臉部陰影，表現出壓迫感。

**CHECK 這幾點！**

- 是否已經能夠畫出漂亮的基準線了？
- 有畫出下巴的下方部位嗎？
- 臉部各部位是否擺放在正確的位置上？

## 俯角臉孔

### 1. 畫出中心基準線

[illegible]基準線的角度稍微傾斜向下描繪，並畫上向下彎曲的水平線。

### 2. 畫上各部位的基準範圍

畫出脖子之後，接著畫上臉部各部位的基準位置。髮際線與頭部頂點之間要留下較遠的距離。

### 3. 畫上各個部位

描繪眼睛、鼻子、嘴巴的細部，以及頭髮。留意眼睛形狀必須是向下彎曲的橢圓形。

### 4. 完成

[illegible]部分，再仔細地將輪廓線描繪清楚，便完成了。

**試著畫畫看**

## 俯角臉孔的應用

**從側面觀看的俯角臉孔**

能夠使眼睛、鼻子、嘴巴看起來具有立體感。在頭部較大的畫面裡，能夠呈現出有力的構圖。

**俯角臉孔的效果**

加上臉部陰影，強調沮喪頹唐的表情。

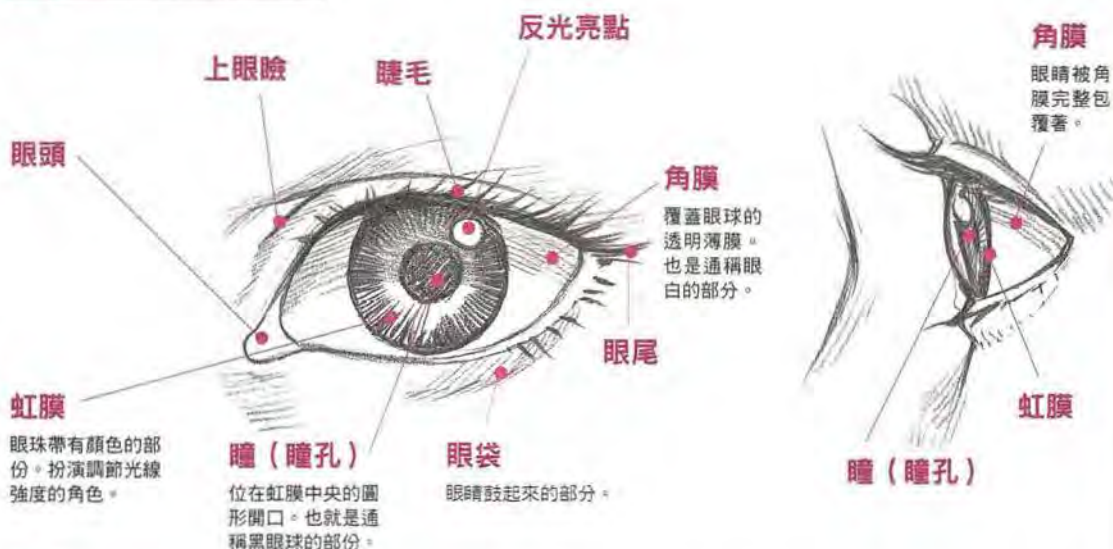
**CHECK 這幾點！**

- □ 是否已經能夠畫出漂亮的基準線了？
- □ 髮際線的位置是否畫得太過上方？
- □ 臉部各部位是否擺放在正確的位置上？

# 眼睛的畫法

角色的個性取決於眼神，這句話一點兒也不言過其實。一齊學習各式各樣眼神的表現方式。

## 眼睛的構造

意識到眼睛的構造後再去描繪，便能孕育出更具有寫實感的角色。

## 眼睛在各個角度的形狀

隨著臉部的角度改變，透視效果（遠近法）發揮作用，所觀看到的眼睛大小也會改變。

正面

從正面角度看到的眼睛。大小與形狀是左右相對稱的。

半側面

在半側面時，偏內側的眼睛會變成較小而細長的形狀。

錯誤

如果在畫半側面時，把左眼與右眼畫成相同大小，便會破壞臉部平衡感。

### 虹膜的大小

**縮小**

在照射到光線時瞳孔會縮小。

**生氣**

也能用來表現生氣或驚恐的表情。

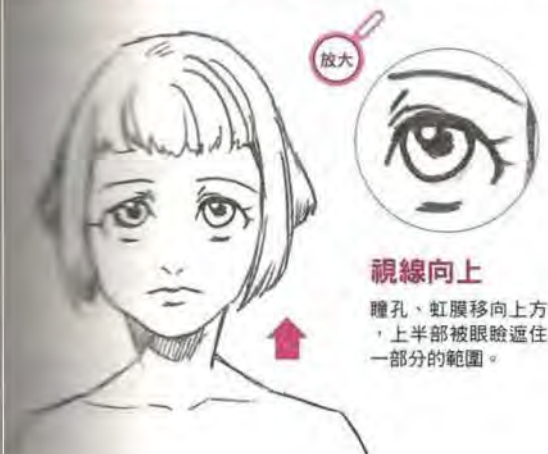
**放大**

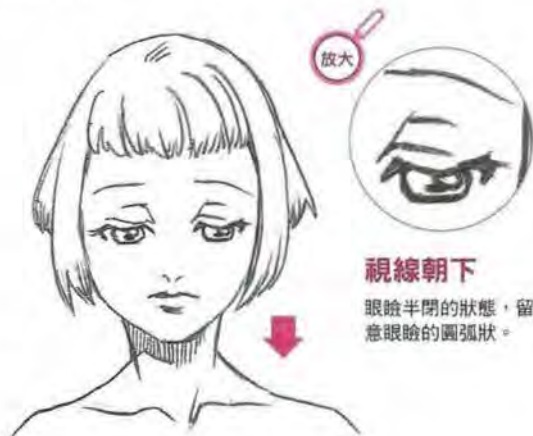
在陰暗的場所瞳孔會放大。

**開心愉悅**

也可以用來表現愉快或興致盎然的表情。

# 視線的表現方法

配合視線的移動，眼睛的表情也會改變。讓我們來確認一下眼瞼、黑眼球與眼白之間的關係吧！

**視線向上**

瞳孔、虹膜移向上方，上半部被眼瞼遮住一部分的範圍。

**視線朝下**

眼瞼半閉的狀態，留意眼瞼的圓弧狀。

**閉起眼睛**

眼瞼完全蓋住眼白的狀態。眼瞼呈現S字形。

**視線往右**

瞳孔、虹膜的部份偏向右側。

## 要固定反光亮點

將反光亮點固定住，只移動瞳孔，就能夠自然地表現出視線移動的感覺。

**正面**

黑眼球的部份朝向正面。

**視線往旁邊**

反光亮點保持不變，只移動黑眼球的部份即可。

## 眼神的表現方法

**睜大雙眼**

能夠用於表現驚恐的場面。眼白佔大部分。

**眼神迷濛**

迷迷糊糊的表情。雙眼低垂。

## 創造富有魅力的雙眼

想要讓人物更貼近漫畫風，或是看起來更加可愛的話，重點就在於眼睛的大小。

**寫實派的畫法**

**漫畫風格畫法**

只要將眼睛放大、輪廓描繪得較圓潤，就成了可愛風格的角色。也有藉著增加眼睛的反光亮點數量來表現出少女純真風格的技巧。

## 認識各式各樣的眼形

留心於眼頭和眼尾的位置來畫出眼睛的形狀。

### 基本形

眼頭與眼尾的位置同高。

最適合用在率直又充滿活力的主角身上。

### 上揚眼

眼尾的位置較眼頭為高。

適用於有個性的角色。

### 下垂眼

眼尾的位置較眼頭為低。

適用於愛撒嬌的小妹等角色。

# 眉毛的畫法

在眉毛的形狀和位置上下工夫就能突顯人物個性。強調眉毛的畫法，創造出情感豐富的印象。

## 眉毛的結構

想要畫出美麗的眉毛，首先必須了解各部份的名稱，以及如何使其看起來具有平衡的美感。

男性方面

女性方面

## 眉毛的形狀

記住具有代表性的幾種眉型吧！

### 細眉毛

以直線一口氣畫上。創造出偏女性且銳利的印象。

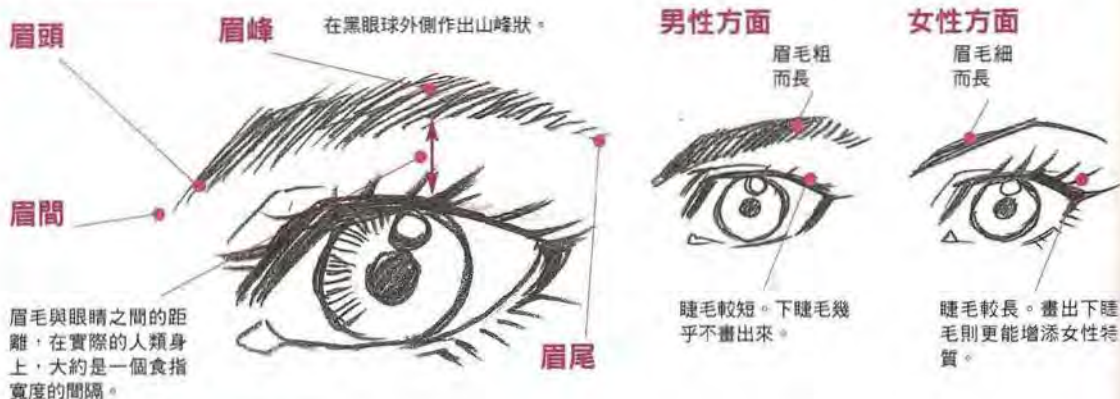
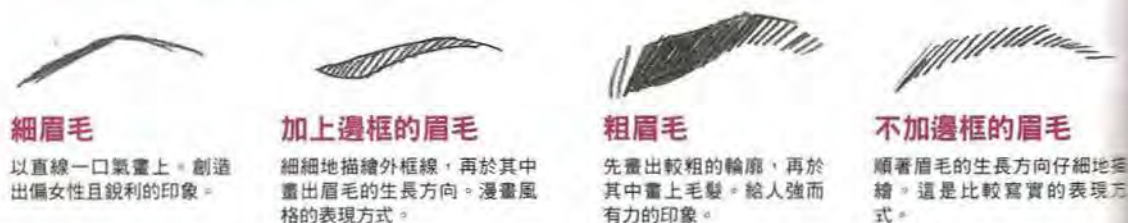
### 加上邊框的眉毛

細細地描繪外框線，再於其中畫出眉毛的生長方向。漫畫風格的表現方式。

### 粗眉毛

先畫出較粗的輪廓，再於其中畫上毛髮。給人強而有力的印象。

### 不加邊框的眉毛

順著眉毛的生長方向仔細地描繪。這是比較寫實的表現方式。

## 眉毛的位置

隨著眉毛位置的不同，臉部表情和給人的印象也會改變。

### 眉毛生長在內側

意志堅定的表情。用以表現生氣場面也頗具效果。

### 眉毛生長在外側

用以表現天真無邪或是驚訝的表情時頗具效果。

### 與眼睛的距離較近

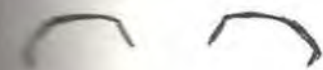
將眉毛與眼睛畫得較為接近，能夠強調出男性特質。

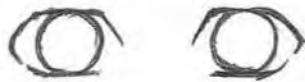
### 與眼睛的距離較遠

在描繪女性的時候，眉毛與眼睛之間要稍微保持距離。

# 繪製過程講解（眼睛和眉毛）

## 女性方面

### 1. 畫出上眼瞼

上眼瞼的形狀是帶著圓潤感的弓形。

### 2. 畫出虹膜

在虹膜的部份畫上大大的圓形，也畫出下眼瞼。

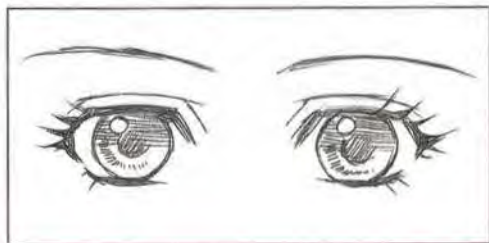
### 3. 畫出雙眼皮和眉毛

畫出雙眼皮和眉毛。眉毛為和緩的弧線。

### 4. 畫出睫毛和瞳孔

瞳孔要畫得又大又黑。也加上反光亮點。

### 5. 完成

描繪虹膜的光線紋路等細節部分，再畫出顏色深淺即完成。

## 男性方面

### 1. 畫出上眼瞼

上眼瞼的形狀要如同平行四邊形。

### 2. 畫出虹膜

男性的虹膜要畫得稍微小一點。

### 3. 畫出雙眼皮和眉毛

眉毛的眉頭部份接近眼睛，畫得較粗則能突顯男性特質。

### 4. 畫出睫毛和瞳孔

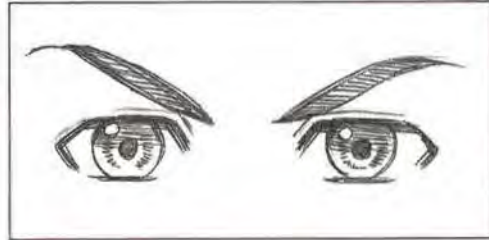
瞳孔畫得稍小且，不畫出睫毛，能帶出嚴肅冷漠的印象。

### 5. 完成

描繪虹膜的光線紋路等細節部分，再畫出顏色深淺即完成。

**試著畫畫看（女性）**

**試著畫畫看（男性）**

人物個性因細節變化而突出

# 鼻、耳、口的畫法

一齊學習藉著各部位的特色來突顯出人物個性的表現方法。

## 鼻子的結構

雖然在漫畫中經常被省略不畫，但記住結構則更能活用在作畫技巧上。

### 鼻子的表現方法

**省略類型**　　**寫實類型**　　**應用變化類型**

只畫上鼻孔的類型。

將鼻尖省略。

將鼻翼也畫出來。

鷹勾鼻給人魁梧的印象。

### 鼻子的形狀

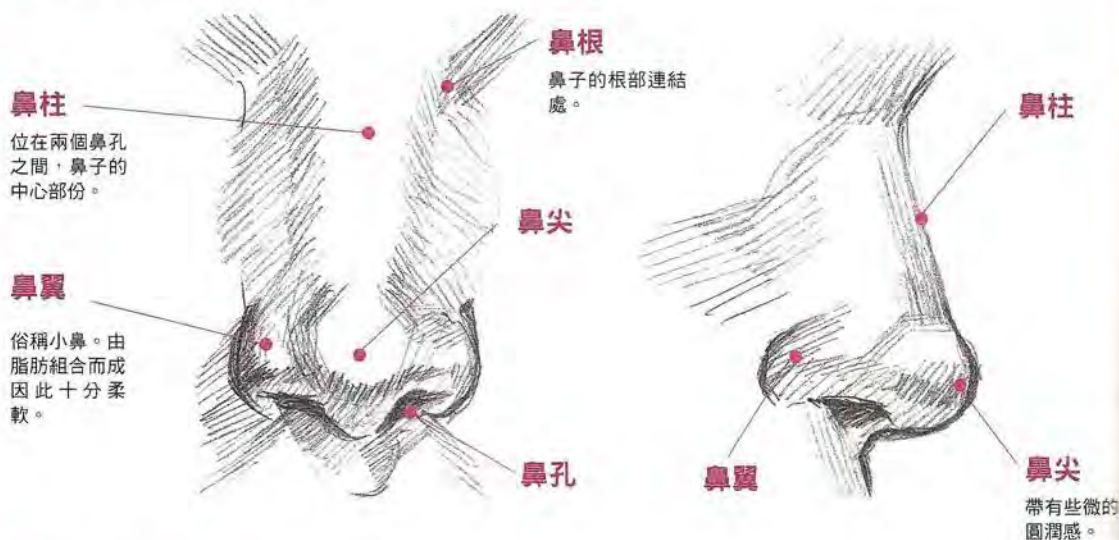
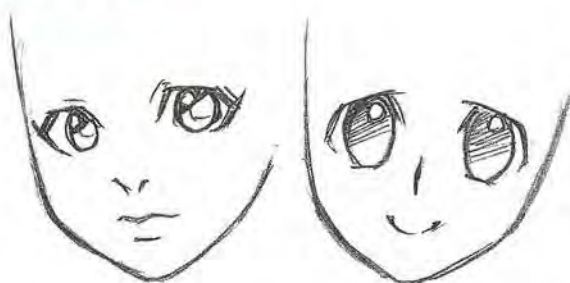
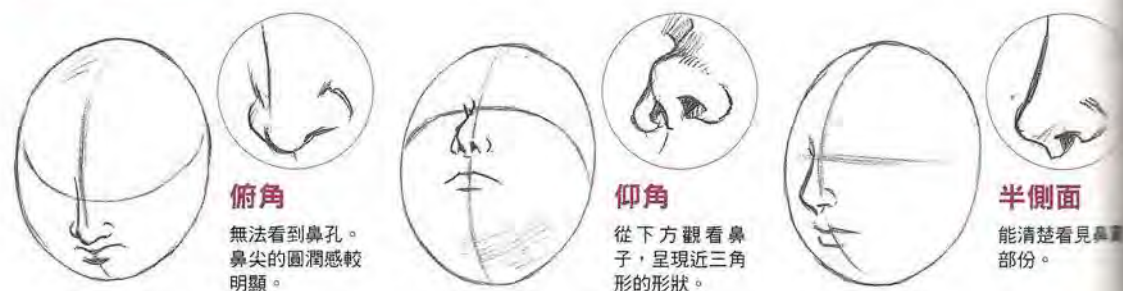
**俯角**

無法看到鼻孔。鼻尖的圓潤感較明顯。

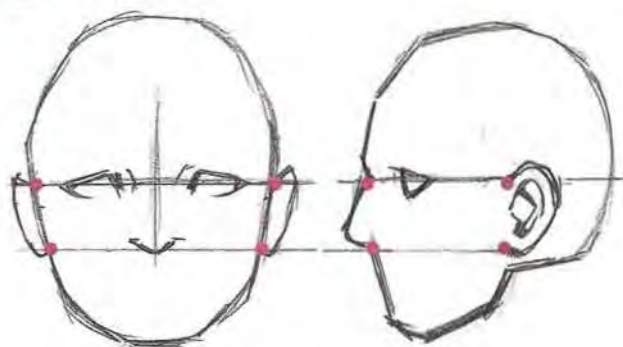
**仰角**

從下方觀看鼻子，呈現近三角形的形狀。

**半側面**

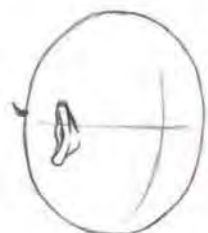
能清楚看見鼻■部份。

# 耳朵的結構

仔細確認耳朵的結構與位置吧！

## 耳朵的位置

**耳朵上方連結處**…與眼尾、鼻根形成一直線。
**耳朵下方連結處**…與鼻尖並列在同一直線上。

## 耳朵的形狀

**正面臉孔**
與臉部輪廓連結，為傾斜的圓形。

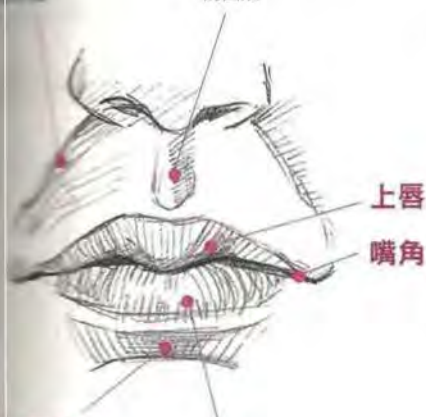
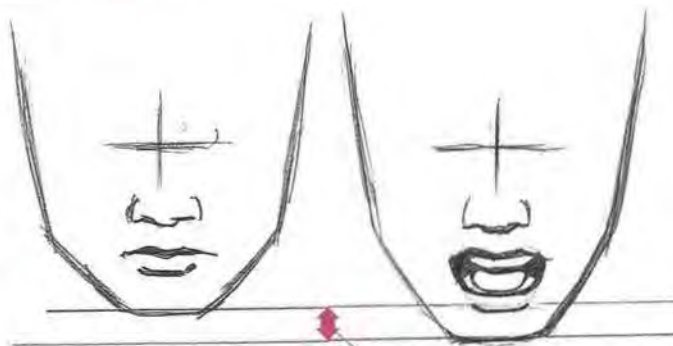
**側面臉孔**
看到的是耳朵的正面。

**斜後方**
能夠看到耳朵的背面部份。

# 嘴巴的結構

嘴巴在開合之間，能夠傳達出代表各式各樣情感的動作。

**人中**
位在鼻子與上唇之間的凹陷。

**下唇**

## 嘴的開合

在張嘴的時候，下巴位置會下降。只將嘴部的位置往上移動是×。

# 臉部輪廓的變化形式

只要將臉部輪廓稍作變化、改變其基準線，就能畫出各式各樣相異的角色。

## 具代表性的3種形式

首先記住幾種具代表性的基準線形式吧！

### 蛋形基準線

適用角色範圍最廣的萬能類型。臉部基準線的基本形式。

**萬能類型**

下巴帶出些許的圓潤感，能創造可愛的印象。

**敏銳類型**

尖細的下巴給人冷靜沉著的感覺。如果
將眼睛畫得較尖銳，形象就更加強烈。

### 圓形基準線

適合用在小嬰兒和孩童身上，想要更加展現漫畫風格的時候。

**孩童類型**

適用於眼睛大大、風格可愛的少女角色。

**肥胖類型**

臉頰比基準輪廓線還要更突出，適用
圓滾滾的肥胖角色。

### 長方形基準線

將基準輪廓線畫成長方形，格外適合粗曠豪邁的角色。

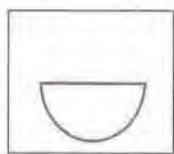
**粗曠角色（女）**

畫這類女性時，只要將臉頰線條畫得較銳利便能帶出女人味。

**粗曠角色（男）**

為了營造更加魁梧的形象，將下巴畫
較寬大來加以強調。

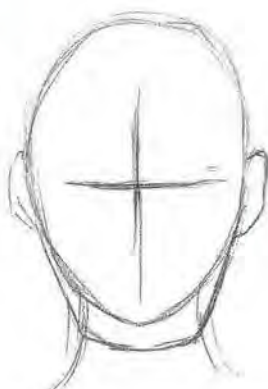
## 由蛋形基準線稍加變化而來的改編版本

從基本款的蛋形描繪出各式各樣的臉形。



**製作過程**

方法為：先畫出最基本的蛋型基準線，再由此補強，畫上不同形狀的下巴。下巴範圍由耳朵下方開始畫起。

### 加上四角形的下巴

適合用在想畫出有稜有角的人物時。

在耳朵下方附近，加上四角形的下巴。

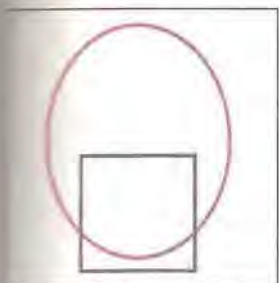
藉著強調凸出的顴骨，以及略為凹陷的雙頰給予人瘦骨嶙峋的印象。

### 加上倒三角形的下巴

下巴較尖細的人物，能帶給人冷漠或夢幻的感覺。

將下巴與後腦勺頭蓋骨的線條連接起來即可。

銳利的臉頰和下巴線條，造就理智知性、沉著冷靜的角色。

### 加上長方形的下巴

適用在描繪具有漫畫風格、個性鮮明的角色時。

就算自己覺得有點過度也OK，畫出長長的下巴。

在畫老人的臉部時，使用這種長方形下巴頗具效果。

# 繪製過程講解

## 四方臉型

### 1. 畫出臉部基準線

畫出四角形的臉部輪廓基準線。

### 2. 決定各部位的擺放位置

決定眼、耳、鼻、口的寬度。

### 3. 作細部的描繪

畫上髮際線、眉毛等部位，作細部的描繪。

### 4. 完成

將輪廓描繪清楚之後就完成了。

**試著畫畫看**

**CHECK 這幾點！**

- □ 是否已經能夠畫出漂亮的基準線了？
- □ 是否已經能夠掌握下巴形狀的畫法？
- □ 各部位是否擺放在正確的位置上呢？

## 嘗試加上鬍子或黑痣

**加上鬍子**

僅僅是加上鬍子，角色給予人的印象就大大改變。

**加上黑痣**

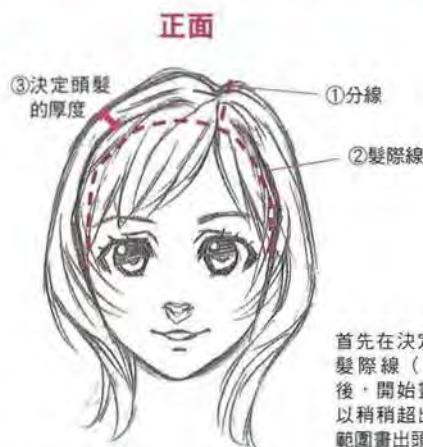
嘴角的黑痣是性感象徵。痣是能夠強調角色性格的配件之一。

# 頭髮的畫法

即使是同樣的一張臉，只要改變髮型，給人的印象便大不相同。

## 頭髮要由分線開始畫起

決定分線和髮際線之後，再由此開始畫上頭髮是較好的方式。

### 正面

首先在決定分線（①）和髮際線（②）的位置之後，開始畫上頭髮。接著以稍稍超出頭形輪廓線的範圍畫出頭髮厚度（③）。

### 側面

側邊角度的構圖。只要從髮旋開始畫起，要取得平衡就相當容易了。

## 依據形象改變髮型

即使是相同的人物，也會因為頭髮的長度和份量而給人迥然不同的印象。

### 短髮・髮量偏少

給人男孩子氣的印象。用在想創造出帥氣或冷靜的女孩角色時。

### 基本

### 長度・髮量適中

基本款人物。給人理性智慧的印象。適合用在優等生類型的角色。

### 短髮・髮量偏多

活潑好動的女孩形象，是給人活力充沛印象的角色。

### 長髮・髮量偏少

清新秀麗的印象。在畫千金小姐的角色時，使用長直髮是鐵則。

### 長髮・髮量偏多

頭髮份量增加，存在感便跟著提升，角色給人的印象也變得更強烈。

## 女性的髮型

女性的髮型可自由自在地隨意造型。一起記住變化多端的描繪方法吧！

[illegible]

捲髮

辮子

被編入的髮辮，每一束都要畫出來。

放大

鮑伯頭

高聳瀏海

在前額高聳的瀏海部份，畫出由髮際線延伸出的線條，會顯得更自然。

放大

放大

馬尾

多加留意頭髮紮起的部份會在頭部形成圓弧狀。

長髮

## 男性的髮型

雖然能拿來大作文章的男性髮型偏少，但仍然有各式各樣的表現方法。

中長髮

首先決定出前額瀏海[illegible]的弧線為佳。

飛機頭

放大

西裝頭

在髮型中加入光澤，表現出反光效果。

光頭

放大

長髮

細心描繪出髮際線的頭髮線條。

短髮

雷鬼頭

# 繪製過程講解

## 女性・長髮

### 1. 畫出分線和髮際線

設定出分線和髮際線的位置，並決定頭髮的範圍。左側頭髮塞在耳後。

### 2. 畫出其餘部分的頭髮

畫出位在上方的髮流，並從高於髮際線之處開始畫瀏海。

### 3. 完成

畫上髮流方向之後，完成。

**試著畫畫看**

**CHECK 這幾點！**

- □ 是否能夠仔細地畫出分線、髮際線呢？
- □ 頭髮的輪廓線有沒有歪斜變形呢？

## 女性・雙馬尾

### 1. 畫出分線和髮際線

設定出分線和髮際線，以及頭髮紮起的位置，並決定頭髮的範圍。

### 2. 畫出其餘部分的頭髮

在頭髮紮起的髮束以及前額瀏海部份，要留意表現出頭部的圓潤感。捲髮的內側要畫得細一點才是。

### 3. 完成

畫上髮流方向之後，完成。

**試著畫畫看**

**CHECK 這幾點！**

- □ 紮起的髮束部份，髮流是否畫得自然？
- □ 已經能夠很順手地畫出捲髮了嗎？

## 男性・中長髮

### 1. 畫出分線和髮際線

決定出分線和髮際線的位置，並決定瀏海的長度。外翹的髮束要由頭部上方畫起。

### 2. 畫出其餘部分的頭髮

畫上兩側頭髮的層次。

### 3. 完成

加畫上與瀏海不同髮流方向的髮束，完成。

試著畫畫看

**CHECK 這幾點！**

- □ 頭髮的髮流方向是否畫得自然？
- □ 頭髮的輪廓線有沒有歪斜變形呢？

## 男性・短髮

### 1. 畫出分線和髮際線

決定出髮際線位置和頭髮的範圍。

### 2. 畫出其餘部分的頭髮

畫上頸項、鬢角，以及前額部份的頭髮。

### 3. 完成

以線條交錯的方式畫出黑髮部份，完成。

試著畫畫看

**CHECK 這幾點！**

- □ 能夠將髮際線的髮流方向畫得自然嗎？
- □ 頭髮的輪廓線有沒有歪斜變形呢？

# 賦予表情的方法

記住開心喜悅、生氣憤怒、難過悲傷、驚愕詫異這四種表情的形成方式。

## 從肌肉思考表情的展現

臉部的表情是隨著被稱為「表情肌肉」的面肌而動，眼睛與嘴巴的動作左右表情的形成。

**1.眼輪匝肌**
負責閉眼動作的肌肉。

**2.口輪匝肌**
使唇部作出緊閉收縮以及扭曲的動作。

**3.下唇掣肌**
負責將下唇往下拉的肌肉。

**4.頦肌**
負責抬起下唇的肌肉。使嘴唇噘起。

**5.枕額肌**
能夠將眉毛上提的肌肉。

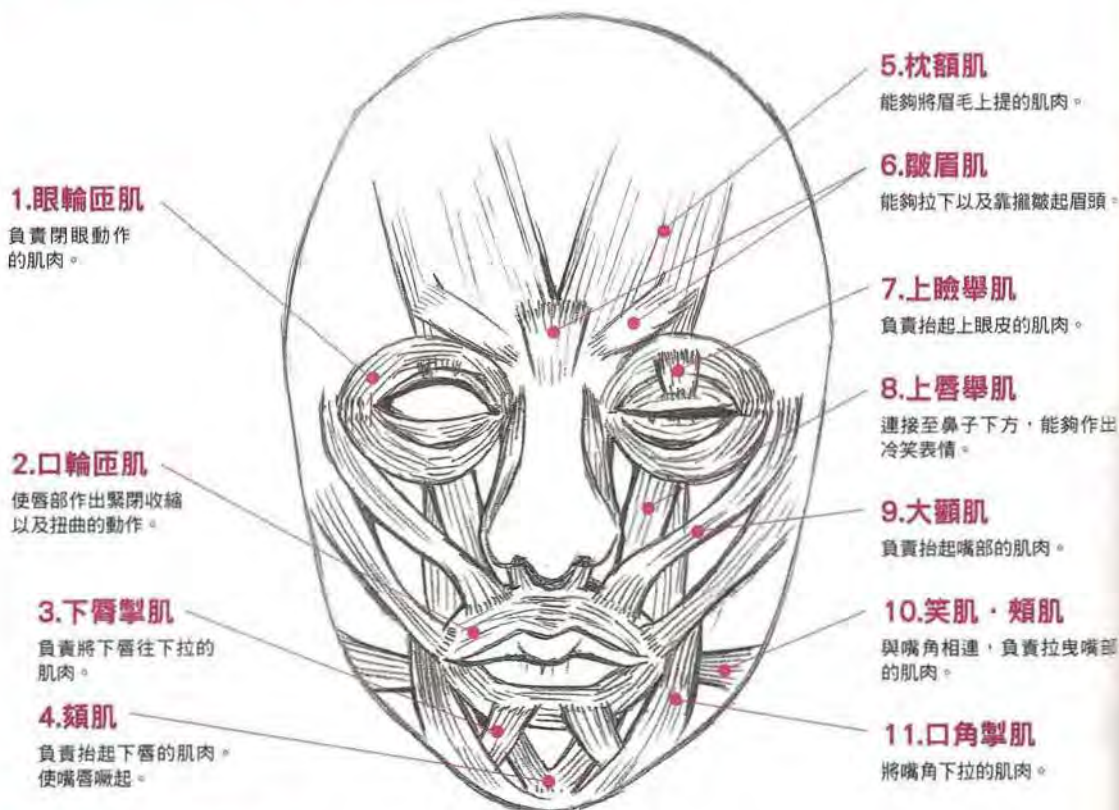
**6.皺眉肌**
能夠拉下以及靠攏皺起眉頭。

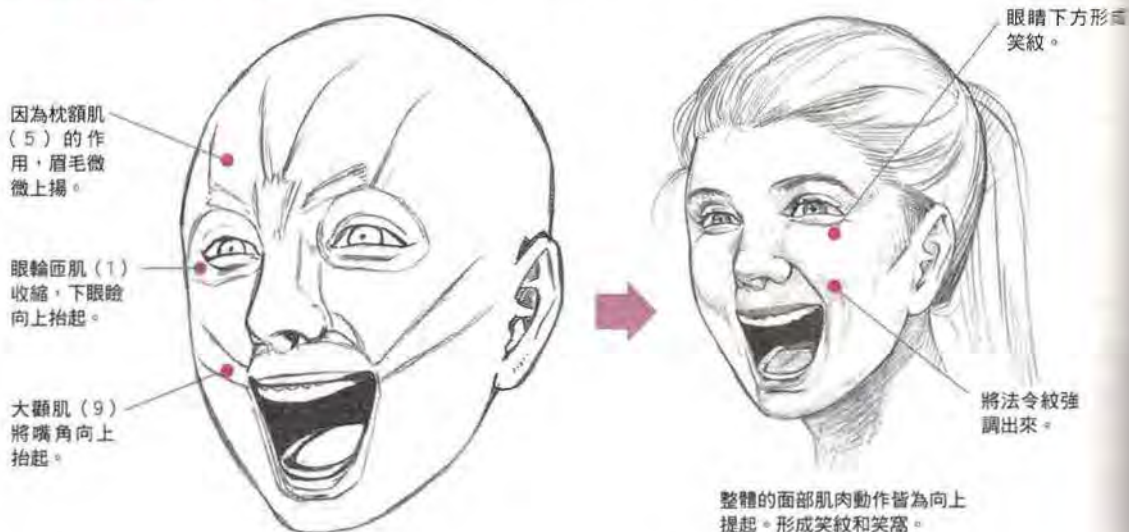
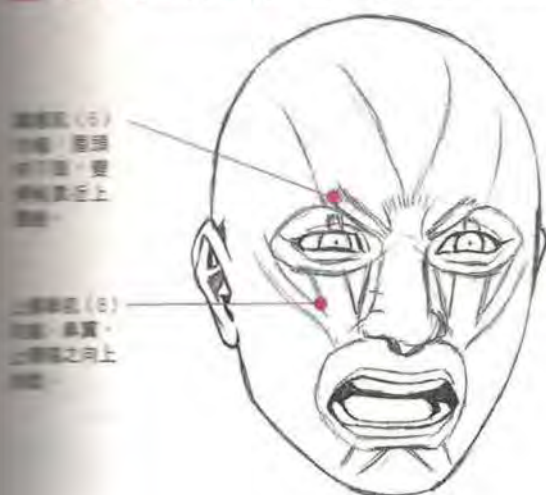
**7.上瞼舉肌**
負責抬起上眼皮的肌肉。

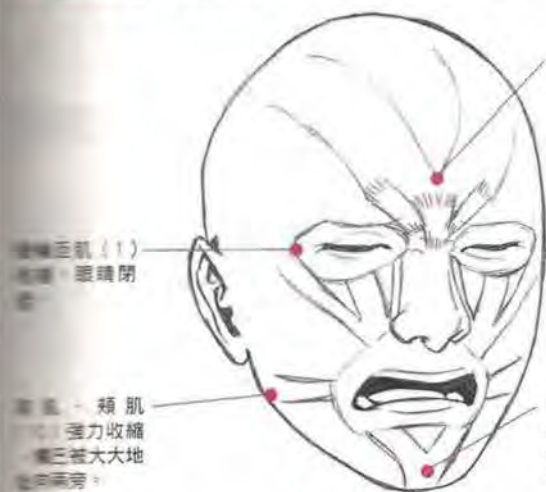
**8.上唇舉肌**
連接至鼻子下方，能夠作出冷笑表情。

**9.大顴肌**
負責抬起嘴部的肌肉。

**10.笑肌・頰肌**
與嘴角相連，負責拉曳嘴部的肌肉。

**11.口角掣肌**
將嘴角下拉的肌肉。

### 開心喜悅的表情

眼睛變成彎彎的弦月形狀，嘴巴張得大大的。

## 生氣憤怒的表情　眉毛向中間靠攏，嘴巴扯向兩旁。

給人肌肉動作向中央（眉間）集中的印象。雙眼是睜開的。

## 難過悲傷的表情　眉毛整體向下降，嘴巴大大地被扯向兩旁，嘴角下垂。

隨著頦肌（4）的收縮，下唇的中央部份被向上推起。

雙眉之間形成縱長形的皺紋。

因為頦肌的作用而形成隆起狀。

肌肉朝著雙眉之間集中。嘴部周圍的肌肉動作較劇烈。

## 驚愕詫異的表情　眼睛大大地睜開，嘴巴張成一顆蛋的形狀。

在額頭上形成橫向的皺紋。

肌肉向上方移動。眼睛被大大地撐開。

# 表情千變萬化

一邊注意表情肌肉的動作，一邊畫出各式各樣表情的區別。

## 開心喜悅

## 生氣憤怒

女性 | 男性 | 女性 | 男性

弱 ↕ 強

## 難過悲傷

眉毛變成「八」字形。眼睛被眼瞼遮注一部份，下垂的感覺。

## 驚愕詫異

眉毛向上揚起，圓目大睜，瞳孔變小。

嘴角下向拉扯，嘴部形成蛋形。

| 女性 | 男性 | 男性 | 男性 |
|---|---|---|---|

弱

強

弱

強

# 男女的畫法區別

應該有不少人，對男女在臉部畫法上的區別感到困擾。但只要能掌控幾項要點，這個難題會立刻變得簡單許多。

## 臉部的差異

男女的區別畫法要點在於眉毛、脖子以及輪廓。

### 女性的畫法

**正面**

女性的整體要以弧線來表現為佳。

眉毛較細，和眼睛之間的距離稍遠。

眼睛和鼻子距離較近的話，會帶給人可愛的印象。

嘴巴較小。

脖子畫得細而長。

臉部的輪廓線是圓潤的。

**半側面**

將臉頰線條畫得圓潤便能帶出女性特質。

**側面**

在腮幫子以及鼻尖處表現出圓潤感。

### 男性的畫法

**正面**

以直線條來刻劃，便能呈現出男性特質。

眉毛較粗，與眼睛離得較近。

眼睛和鼻子間的距離較遠。

嘴巴較大。

把脖子畫得較粗。因為肌肉發達的緣故，在視覺效果上較短。

將下巴畫得稍寬，並確實畫出腮骨的形狀。臉部的輪廓較長。

**半側面**

以有稜有角的線條描繪下巴骨和下巴尖。

**側面**

強調位在男性眼睛上方的下凹部份。

放大

# 各式各樣的男女表現

在描繪中性化的男女時，可經由調整脖子的粗細以及腮骨的角度來表現出畫法區別。

## 中性化的女性

在表現中性化女性時的要點是脖子要細、腮骨不要過於突出。

眉毛畫粗、眼睛細長，給人銳利印象。

女性的腮骨角度不要畫得過於突出。

將脖子畫得較細便能確保女性特質。

## 中性化的男性

即使在臉部畫上帶有女性味道的各個部位，仍然能夠藉著輪廓和脖子的粗細表現出男性特質。

畫出較細的眉毛以及偏大的眼睛，並且加上下睫毛。

確保男性特質的重點在於脖子的粗細。

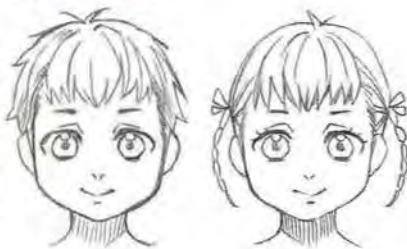
強調腮骨的角度，臉部輪廓線依然畫得較長，保有男性特質。

## 第二次性徵前的男女

男女在身體成長上開始出現差異約10～12歲時期，稱作「第二次性徵」。在第二次性徵之前的男孩女孩，臉上各部位的平衡十分相似。

### 試著畫畫看（女）

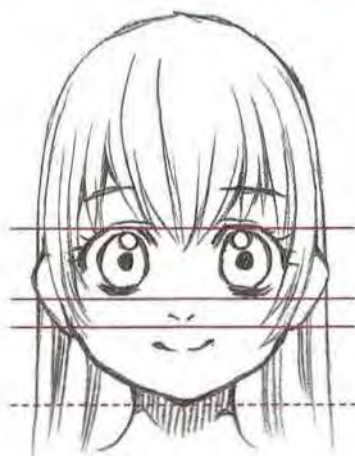
### 試著畫畫看（男）

為了描繪出更加富有魅力的角色

# 人物角色的畫法區別

如果能夠明確掌握年齡差異、主配角的畫法區別，人物角色的表現領域也隨之拓展。

## 年齡的畫法區別

重點在於眼睛大小以及臉部輪廓。眼睛與鼻子之間距離越近，越能帶來可愛的印象。

### 孩童

眼睛大而圓潤。下巴尚未完全發育，呈現圓形臉。眼睛與鼻子距離相近。

### 青少年

眼睛形狀變得稍微細長，下巴部份已經發育。

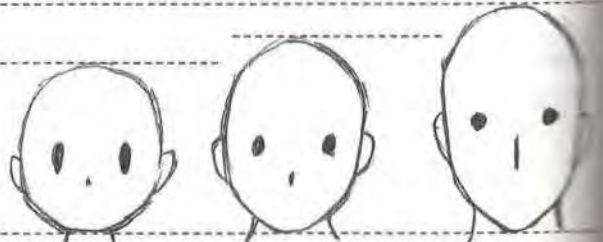
### 大人

眼睛更加小而細長，臉部輪廓偏長，眼睛與鼻子的距離也變得更遠。

### 老人

雖然臉部的平衡位置與大人相同，但老人的眼睛與臉頰變得鬆弛，皺紋也增加了。

### 臉部的平衡位置

臉部隨著年齡增長而變長。

孩童　青少年　大人

### 眼睛的平衡位置

逐漸地縮小。

孩童　青少年　大人

學習能畫出具有立體感臉龐的能力

# 賦予臉部陰影的方法

讓我們一起學習使用光影的人物角色表現方法吧！

## 最具美感的光源為右斜上方

由右斜上方45度照射的光線，被稱作是能使人物看來最具美感的光源。

### 形成陰影的位置

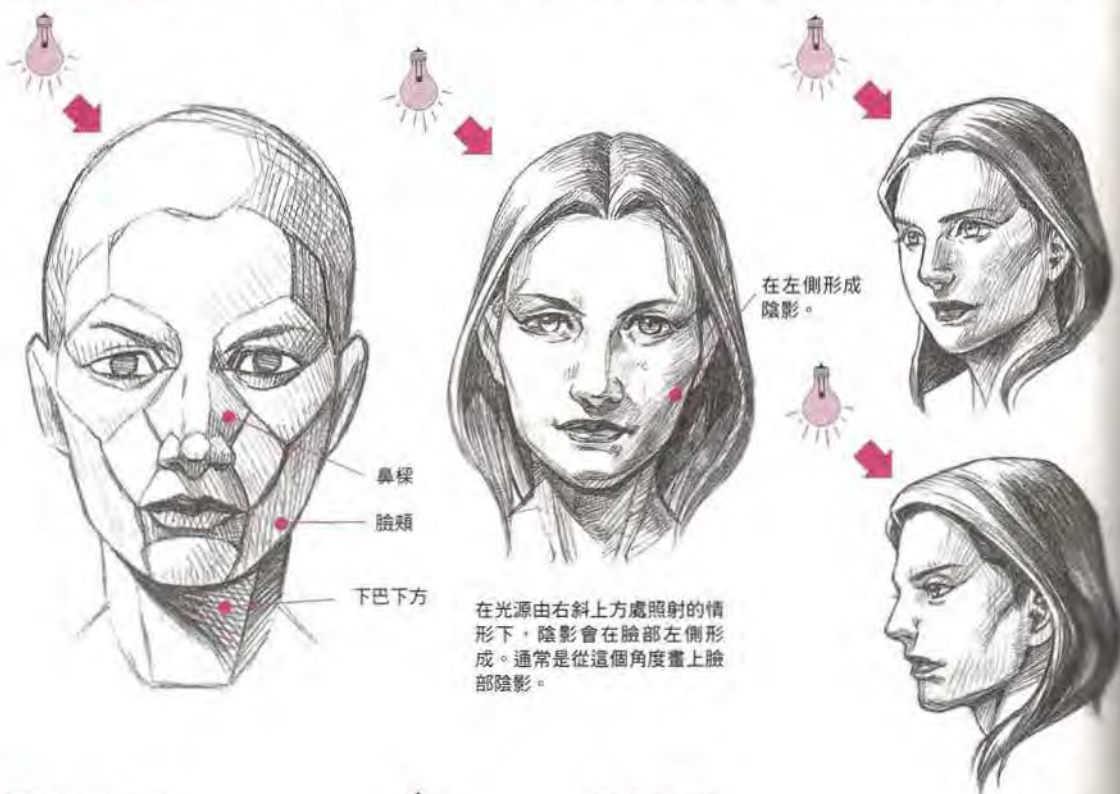
陰影會在臉部有起伏的部份形成。基本上是「臉頰」「下巴下方」「鼻樑」這三個地

鼻樑

臉頰

下巴下方

在左側形成陰影。

在光源由右斜上方處照射的情形下，陰影會在臉部左側形成。通常是從這個角度畫上臉部陰影。

### 左斜上方

在右側形成陰影。

陰影在臉部右側形成。通常使用光源（右斜上方）當角色。說出決定性台詞時，使用這種光源，頗具效果。

### 正面

幾乎沒什麼陰影。

只在鼻子、嘴
巴下方形成陰
度，幾乎沒
影。在漫畫中
時候乾脆不畫
陰影。

## 上方

強調眼睛下面的陰影。

陰影一直延伸到喉嚨的凹陷處。

在眼睛、鼻子下方、下巴下方，一直到喉嚨的凹陷處打上深深的陰影。在想要表現出疲勞感或悲傷的表情時使用為佳。

## 下方

在額頭形成陰影。

在嘴唇、鼻柱、顴骨、額頭等處形成陰影。這種光源常被用在想要表現出憤怒的表情，或是驚愕、恐怖的表情時。

## 陰影的情感表現

在表現驚愕或悲傷等情緒的表情之上添加臉部陰影，則能更輕易地傳達出情感。

### 悲傷

**錯誤**

在表現悲傷的表情時，將光源設定在左斜上方，會大大減低悲傷的程度。

**OK**

只要將光源設定在上方，就能夠強調出悲傷沮喪的神情。

### 驚愕

**錯誤**

在表現驚愕的表情時，將光源設定在左斜上方，幾乎看不出什麼效果。

**OK**

將光源設定在下方。臉部表情帶有壓迫感，也傳達出一陣陣驚悚的感覺。

# 漫畫表現的＋α

讓我們一起記住能夠明確傳達出人物個性和感情的輔助表現方式吧！

## 將小道具運用自如

眼鏡和帽子是能夠使角色形象更加多元化的小道具。

### 眼鏡

**圓框眼鏡**

帶有一種無以言喻的溫柔形象。省略眼鏡的腳架不畫也OK。

在鏡框內畫上眼睛。

**細框眼鏡**

框架較細的眼鏡，營造的是理智、冷靜和神經質的形象。

**防風眼鏡**

護目鏡在奇幻故事中是不可或缺的元素。

**大鏡框眼鏡**

經常被使用在認真或是老實不起眼的角色身上。

### 帽子

以帶有立體感的方式來畫。

**美式牛仔帽**

適合個性十足角色的美式牛仔帽。力求畫出帽子的立體感。

**毛帽**

十分適合青年角色。沿著頭蓋骨的形狀來畫即可。

**棒球帽**

是表現爽朗角色的最佳道具。用帽沿遮蓋額頭的一部份。

**頭巾**

和豪邁的角色最為相配。在後腦勺畫出頭巾打結處的尖端。

# 將漫符運用自如

透過在畫面中加上青筋圖案等「漫符」，便能夠輕而易舉地讓讀者更加明白角色的情緒。

<例>

基本的表情。

透過加上漫符的動作，傳達出「生氣」的表情。

### 何謂漫符？

漫符是漫畫特有的表現方法，同時使用擬態語、形容詞和漫符（例如：將音符和「喜上眉梢」一起使用等等），效果相乘。

## 開心喜悅

喜上眉梢

揪心

心花怒放

容光煥發

## 難過悲傷

抽抽搭搭

打一擊

唉…

亂糟糟

## 生氣憤怒

怒氣沖沖

不悅

怒火

焦躁不堪

## 驚愕詫異

哦

啊

## 其他

羞

疑惑

# 由照片衍生繪圖

把實際的照片當作範本描繪出漫畫人物吧！能夠確實地掌握在畫成漫畫人物時須具備的要素，並將其表現出來，這一點是十分重要的。

## 描繪女性

要留心去畫出大大的眼瞳，以及圓潤的輪廓線條。

### 須掌握的POINT

- 微微上揚的眼睛
- 貓咪似的嘴巴
- 直順的黑髮
- 略為寬闊的下巴

### 1. 畫出臉部基準線

畫出稍微面向右側的半側面。

### 2. 決定各部位的擺放位置

決定眼睛、鼻子的約略大小，畫出眉毛、鼻子。

### 3. 畫出各個部位

畫出在印象中眼、鼻、口的外型。嘴角帶點微微上揚的感覺。

### 4. 畫出頭髮

頭髮從陰影部份開始畫起。因為下巴要畫得較寬，將輪廓線稍微往前修正。

### 試著畫畫看

### CHECK 這幾點！

- □ 是否能夠將眼瞳畫成大大的？
- □ 是否能夠將輪廓線畫出圓潤感？
- □ 是否能夠表現出人物的特徵？

## 描繪男性

強調腮幫子及下巴，表現出男性特質。

### 須掌握的POINT

- 寬厚的唇
- 微張的嘴
- 下巴蓄鬍
- 長形的臉部輪廓
- 充滿個性的髮型

### 1. 畫出臉部基準線

畫出正面角度的臉部。為了表現出稍長的臉部，畫成長形輪廓線。

### 2. 決定各部位的擺放位置

畫出眼睛鼻子的約略大小。兩眼間距離稍寬，因此要多留下一點間隔。

### 試著畫畫看

### 3. 畫出各個部位

畫出在印象中眼、鼻、口的外型。將門牙單純化，融合在輪廓線中。

### 4. 畫出頭髮

頭髮從陰影部份開始畫起。削尖臉部輪廓線作為修正，畫上鬍子。

### CHECK 這幾點！

- 是否能夠畫出具有男性特質的輪廓線？
- 是否有將脖子畫得較粗？
- 是否能夠表現出人物的特徵？

# 將各式各樣的臉孔作畫法區別

正如同人類的長相各有特色，也將漫畫人物的臉孔作出與其個性相符的畫法區別吧！

## 將個性作畫法區別

在大家都長著相同臉孔的情況下是沒辦法傳達出人物個性的。將個性作畫法上的區別，創造出富有個人魅力的角色吧！

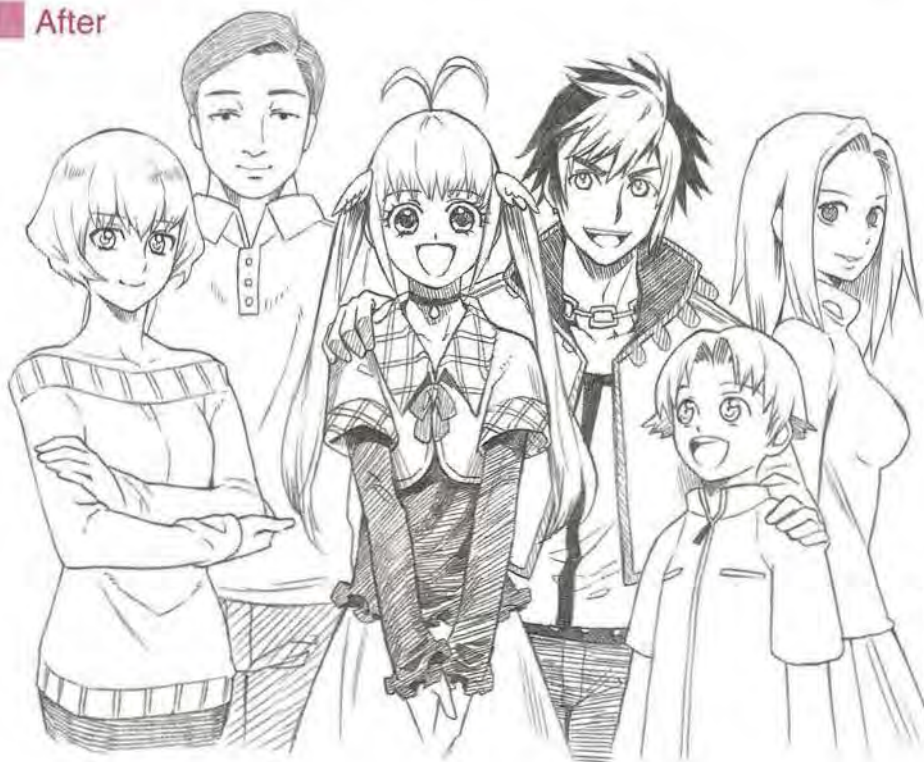
### Before

雖然已經有了性別和身高
差異，但仍然無法判斷究
誰才是主角。只以同樣的
式描繪臉孔，會給人單調
印象。

### After

突顯2位主角的髮
服裝和裝飾品
圍的人作出差異
著眼睛的畫法
變臉部帶給人
，各個人物的
格也被強調出來

## 漫畫人物的樣品型錄

為了能夠愈發拿手地畫出個性豐富多變的角色，從現在開始反覆地練習吧！

# 全身的畫法

在描繪漫畫人物的全身時，要留意頭部、身體和整體平衡。

正確描繪出身體各個部位之間的位置關係。

ⓐ

ⓐ

肩寬大約是頭部長度的兩倍左右ⓐ。左右兩肩的寬度和高度維持一致。

腰部最細之處和手肘同高。

鎖骨兩端、乳頭和肚臍這三點，為直線排列。

手腕高度與跨下齊平。

從正面觀看時，能看見位在跨下另一頭的臀部渾圓。

脖子並非頭部的中心位置，而是由後腦勺相連而下。

**錯誤**

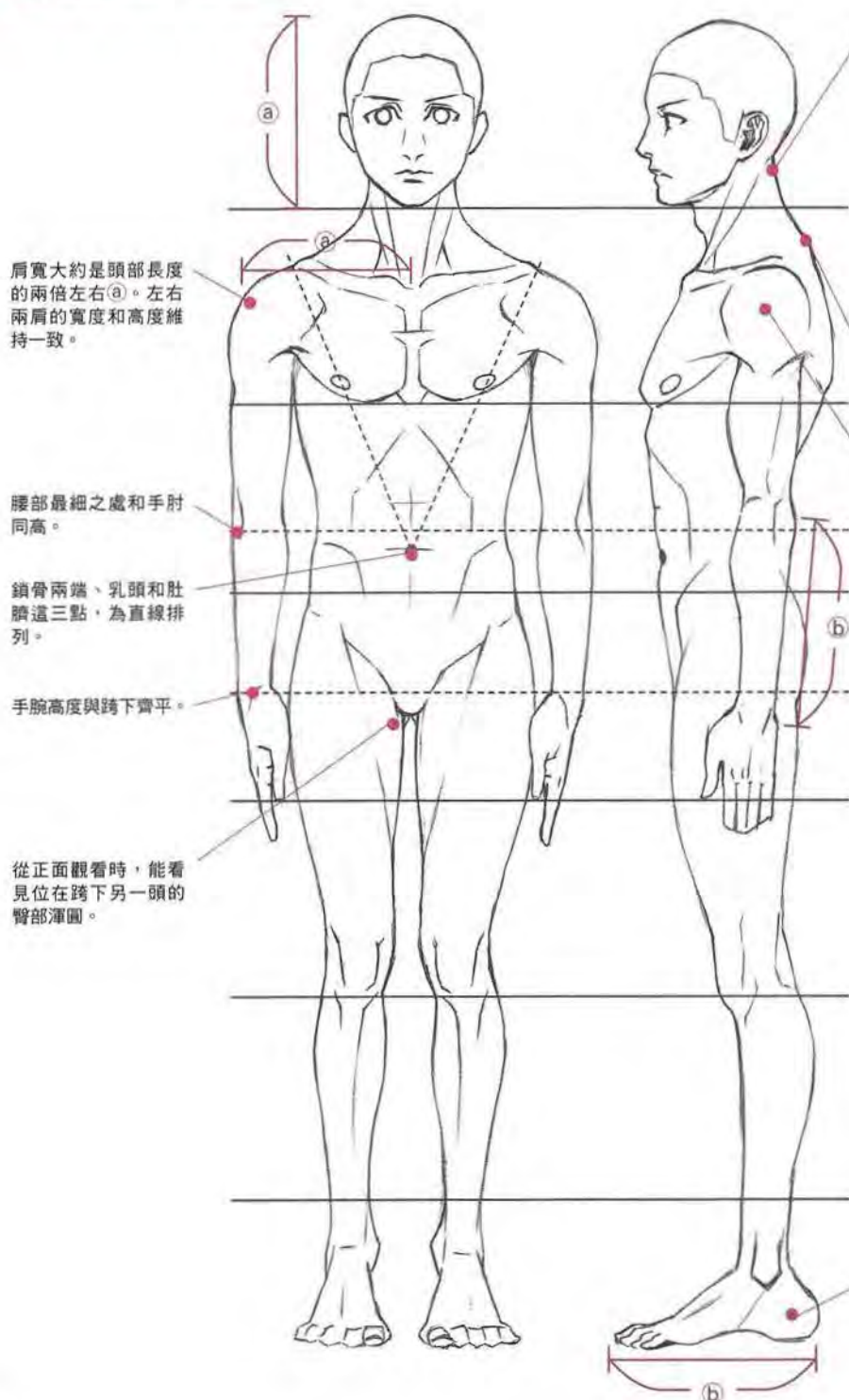
第7頸椎大約位在較鎖骨稍稍上方之處。

肩膀位在較鎖骨稍稍下方之處。從旁邊看時，鎖骨被肩膀遮住是錯誤的。

**錯誤**

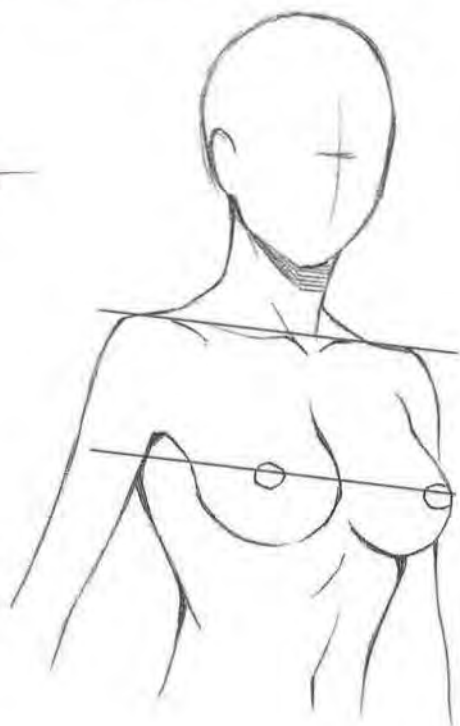
ⓑ

腳的大小與手肘到手腕的長度相同。

ⓑ

## 上半身的平衡

讓我們一齊觀察上半身各個部位之間的位置關係。

### 手臂的長度

左右兩臂完全伸展時的長度，和身高幾乎相同。

### 胸部線條

胸部的線條和手臂相同，都是從腋下開始。這點男性也是一樣的。在畫肩膀的高度和胸線的高度時，要保持一致。

## 下半身的平衡

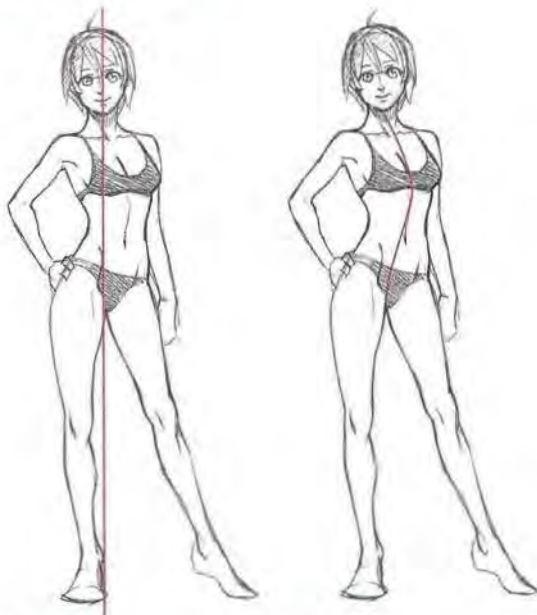
就算是在被衣服遮蓋的情形下，也要留意正確的身體構造來畫。

### 大腿根處

雙腳是由跨下兩側而生，因此在大腿根處之間一定要保留距離。

**錯誤**

不可將兩條大腿根處畫成緊緊相連，像是由跨下裂成兩半的樣子。

### 重心線和中心線

**重心線**

因為雙腳張開的範圍之間有頭部的存在才不會摔倒。在留意重心線之下所畫出的站立姿勢便能取得穩定性。

**中心線**

從正面掌握到的脊椎形狀線條即為中心線。在決定姿勢的時候，要留意中心線的位置。

# 保持良好平衡描繪全身

## 保持良好平衡描繪全身

縱向畫出重心線，再按7頭身的比例，等分畫出圓形。

## 2. 畫出中心線

畫出身體的中心線。將單腳置於重心線上，使重心偏離。

## 3. 畫出軀幹的基準線

第1頭身為臉部，第3頭身為骨盤，第[illegible]
到了跨下，在第5頭身左右是膝蓋位置[illegible]

## 4. 決定姿勢

決定臉部、手臂和雙腳的姿勢。決定胸部、骨盆的尺寸大小，以及軀幹的位置。

## 5. 修整外側邊緣輪廓線

一邊端詳身體各部位的粗細和頭部的邊緣線條，一邊修整。

## 6. 畫上肌肉

注意頭部的大小和平衡，同時畫[illegible]
等細節部份。

## 7. 完成

畫上各個部位以及裝飾，再仔細描繪出輪廓線，完成。

**試著畫畫看**

### CHECK 這幾點！

- 頭部和身體的平衡是否合宜？
- 軀幹部份是否過長？
- 比例為7頭身嗎？
- 單腳的位置是否從重心線偏移？

# 描繪男性的身體

在男女的身體上，各自擁有不同的特徵。記住肌肉線條的表現方式，描繪出具有男性特質的體格。

## 具男性特質的體格

描繪具有男性特質的體格時，其要點在於表現出發達隆起的肌肉

# 描繪女性的身體

女性在漫畫中可說是像花兒一樣的存在。讓我們一起學習魅力四射的女性身體畫法吧！

## 具女性特質的體格

具女性特質的體格，是在帶有飽滿與圓潤感的肉感表現中創造出來的。

與男性相比，頸項較細而長。

與身體其他各處骨骼相比，鎖骨是需要仔細描繪的部份。

將肩膀畫得較窄，纖細的印象會更加鮮明。

不要畫出肌肉線條。

畫出豐滿的胸型。

強調出纖纖細腰。

腰下範圍寬闊。

### 女性的身體與脂肪

女性的身體無需作肌肉上的表現，取而代之以強調布滿身體的脂肪、細心畫出身材曲線的描繪方式為佳。即使是纖細苗條的女性，也要在胸部及臀部製造出份量感。

肩胛骨也不需過度強調。

不畫出肌肉，改以柔順平滑的線條描繪。

畫出臀部的圓潤感。

### 背部姿態

脊椎延伸至腰際的縱長線條，能夠強調出腰圍的纖細以及曲線的起伏。肩胛骨不需畫得太明顯，輕輕帶過即可。最好能強調出臀部的渾圓。

## 女性身體的平衡模式

對於肩膀較窄、臀部圓潤且臀圍豐滿的女性體型，要畫成如上圖一般的體型。與男性相比全身較為細長，尤其是頸項，比男性顯得更修長一些。

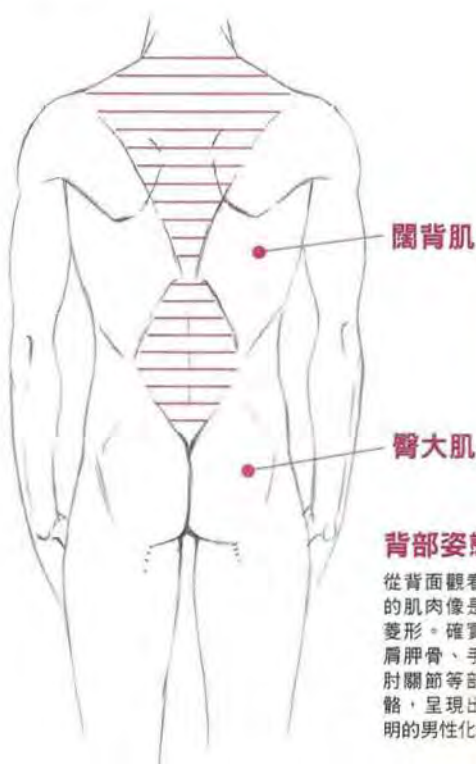
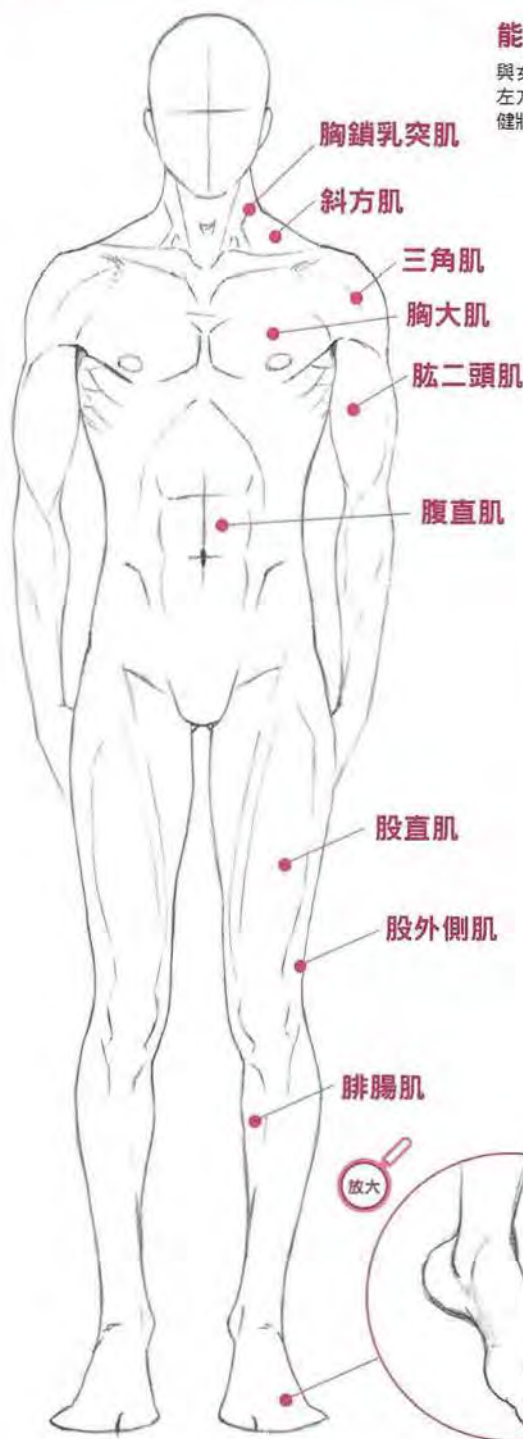
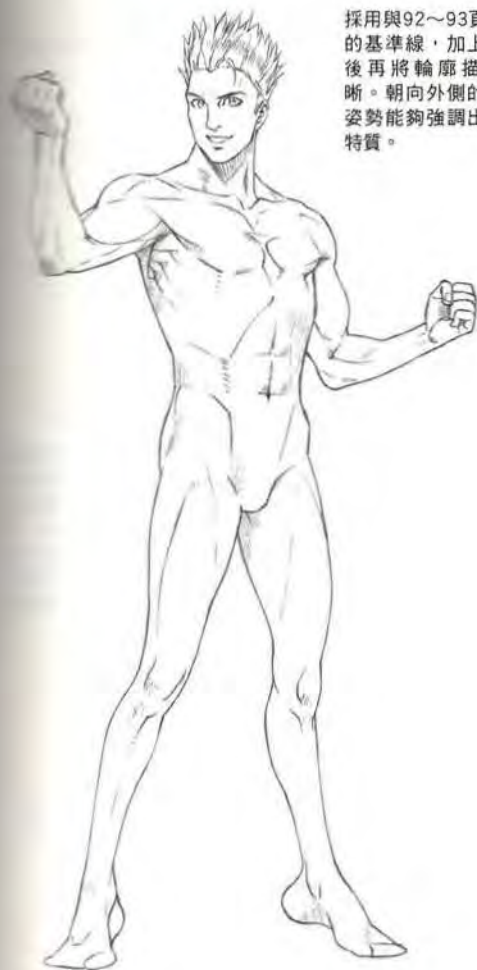
### 反向彎曲手肘

由於女性的關節之中存在較多空隙，因此在用力伸展時，會產生與原本彎曲方向相反的變形。這稱之為「過伸展」，是女性獨有的特徵。

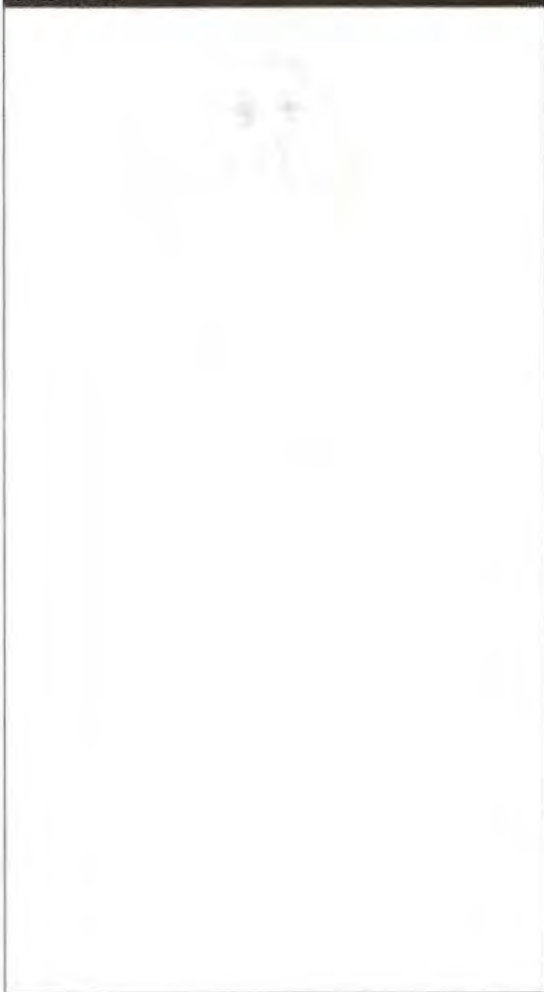
### [illegible]料下陷的肉感

[illegible]將衣物的尺寸畫得[illegible]，製造下陷的痕跡[illegible]豐滿的女體。

### 傲人美胸

看似即將撐破的服裝，再擺出能夠強調其波濤洶湧的姿勢，頗為煽情。

## 試著畫畫看

採用與92～93頁相同的基準線，加上細節後再將輪廓描繪清晰。朝向內側的收斂姿勢能夠強調出女性特質。

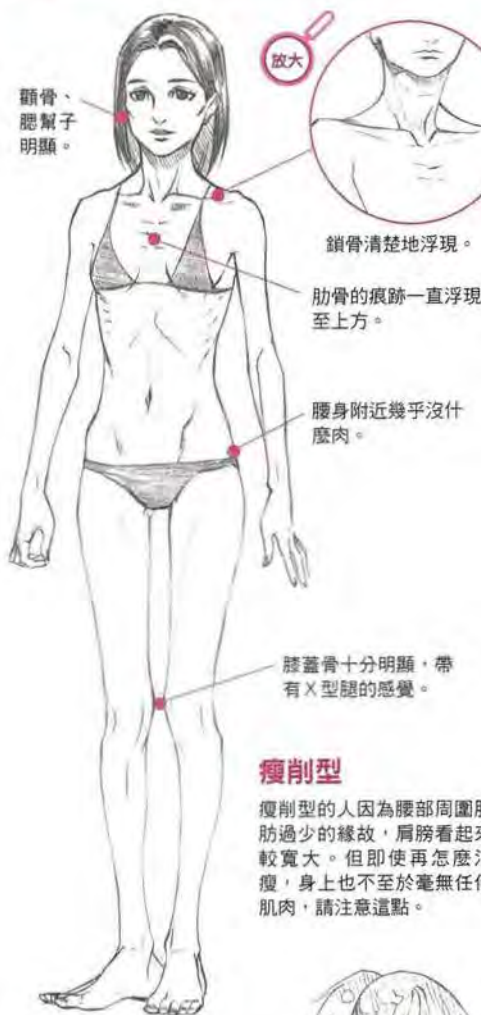
**試著畫畫看**

### CHECK 這幾點！

- 是否畫得具女性特質且曲線姣好？
- 所畫的姿勢是否具有女人味？
- 是否能夠表現出胸部和臀部的肉感？
- 身體各部位的平衡是否正確描繪？

# 體型的畫法區別

想對各式各樣的角色加以區別描繪，懂得在體型上做變化這點是非常重要的。

## 各式各樣的體型

將身體的胖瘦程度做變化，分別描繪出體型上的差異。

## 試著畫畫看（瘦削的男性）

參考92～93頁，大致取出上半身基準線，再將細節部份畫上。採最低限度來畫身上僅有的肉，模樣近似24頁裡骨骼標本的印象。

**試著畫畫看**

**CHECK 這幾點！**

- 是否能夠畫出滿布筋絡的身體？
- 是否有將關節等部位的骨骼強調出來？

## 試著畫畫看（豐腴的女性）

臀部、胸部和腹部肉感十足，臉也略微呈現圓形。因為是坐著的姿勢，要注意到大腿的立體感。

**試著畫畫看**

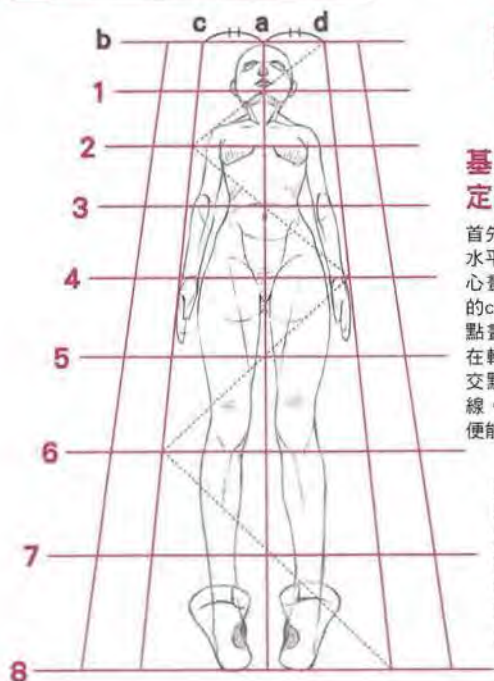
**CHECK 這幾點！**

- 是否能夠畫出肥胖豐滿的體型？
- 是否有將胸部和臀部強調出來？

# 仰角全身與俯角全身的畫法

想要畫出具有臨場感的畫面，能夠流暢靈活地運用仰角與俯角是很重要的。

## 描繪仰角全身

一起來記住從下方仰視人物時的畫法吧！

### 使用在這樣的場景

#### 基準框線的定位方式

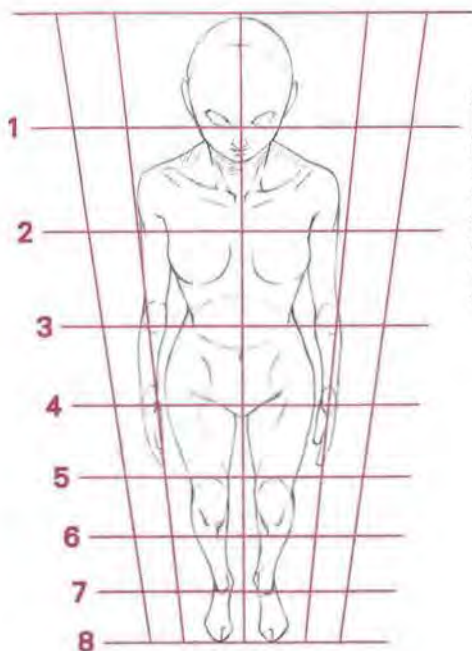
首先定出中心線（a）和水平線（b），再以a為中心畫出相當於兩肩寬幅的c、d導引線。以d為起點畫出斜向的輔助線，在輔助線與a、b兩線的交點各自延伸拉出水平線。重複幾次上述步驟便能定位出基準框線。

頭身的基準大小會隨著靠近視點而變寬大。與視點距離較遠的頭部要畫得較小，與視點較近的腳步則要畫得較大。

#### 自上而下帶有壓迫感的視線

以仰角方式描繪目光下的姿態，會更加具有臨場感。

## 描繪俯角全身

一起來記住從上方俯視人物時的畫法吧！

### 使用在這樣的場景

將仰視圖的基準框線上下顛倒，即成為俯視圖的基準框線。因為頭身的大小會根據視點角度有所差異，在畫較為急迫的角度時，請試著將a與c、d的間隔取得較大一些。

#### 筆直朝向這邊而來

在這種充滿進逼臨場感的畫面，能夠藉由俯角表現。

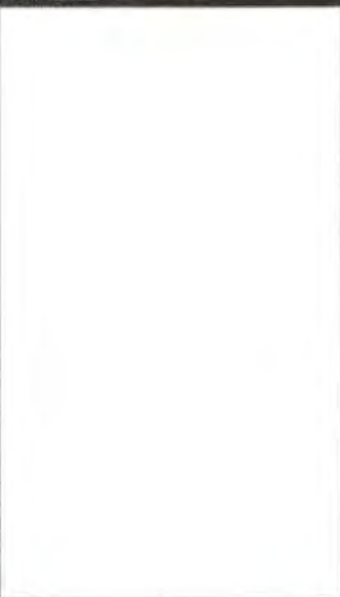
## 試著畫畫看（斜角的仰視） 試著加上傾斜的角度，使其更加立體。

### 1. 畫出導引線

下方仰望的情形下會產生收縮，
各橫線彼此並非平行。

### 2. 畫上人物

畫上人物的輪廓線，再描繪清晰。

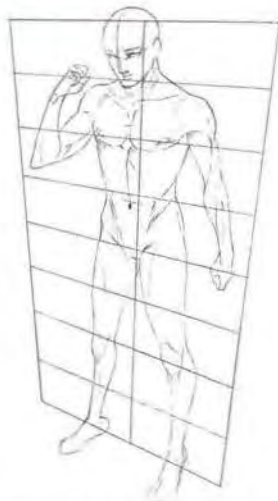
**試著畫畫看**

**CHECK 這幾點！**

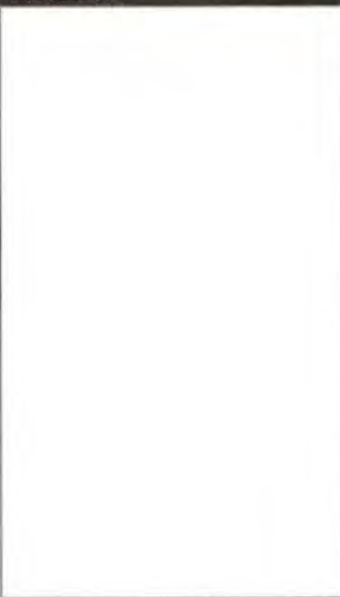
- ☐ 是否有將腳部畫大、頭部畫小？
- ☐ 與左半身相比，是否有將右半身畫得較小？

## 試著畫畫看（斜角的俯瞰） 將導引線上下翻轉，從右上方的角度來描繪人物。

### 1. 畫出導引線

視步驟1中的導引線上下顛倒後，就
了從右上方俯視時的導引線。

### 2. 畫上人物

畫上人物的輪廓線，再描繪清楚。

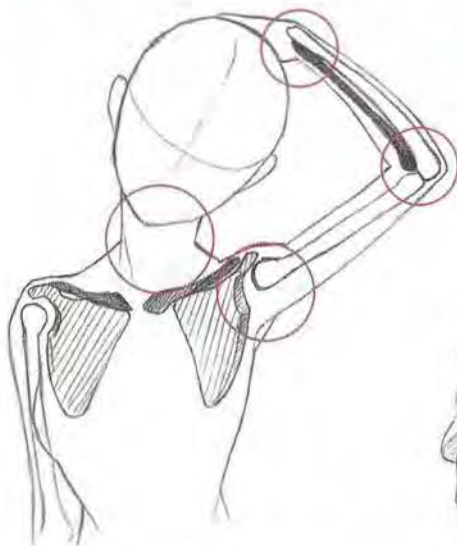
**試著畫畫看**

**CHECK 這幾點！**

- ☐ 是否有將頭部畫大、腳部畫小？
- ☐ 與右半身相比，是否將左半身畫得較小？

# 上半身動起來

想要畫出栩栩如生的人物角色，為其增添各式各樣的動作是十分重要的。

## 以上半身表現出動態

理解各個關節的作用方式，讓人物自由自在地活動上半身吧！

### 使用在這樣的場景

人類的上半身因為脖子、肩膀、手肘、手腕、手、脊椎等骨骼的構造，而能夠進行各種不同角度的扭轉、彎曲等動作。

**運動等等的劇烈動作**

在運動時，上半身和手臂會劇烈地活動。

**舉劍戰鬥的場景**

在手持武器戰鬥等場景中，手臂的動作是很重要的。

## 脖子的動作

因為頸椎是由七塊骨頭相連而成，脖子才能以各種角度活動。

### 歪頭

彎曲方向的脖子和肩膀肌肉收縮，對側肌肉則伸展。在朝向正面做此動作的情況下，大約各可向左右方歪曲30度。

### 上下活動

**上**

脖子前後的肌肉分別伸縮。約以45度為限。

**下**

界限約在65度左右。再怎麼低頭俯首，下巴也是不可能碰到胸部的。

### 轉頭

扭轉方向的脖子和肩膀肌肉收縮，對側肌肉則伸展。左右各約以8…為限。

**錯誤**

在身體朝向正前方時，…可能只…向側邊…轉的。

## 肩膀的動作

在手臂活動的時候，肩膀必定隨之連帶動作。

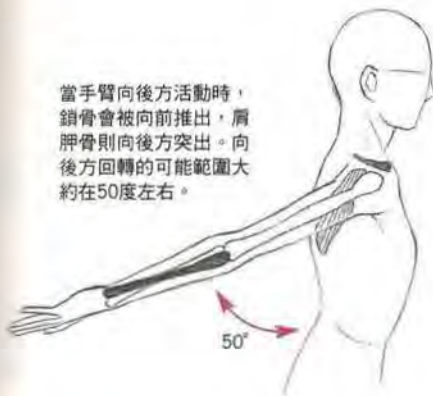
### 肩膀的構造

在高舉手臂時，肩胛骨向左右張開，鎖骨劇烈上抬。位在同一側的肱骨、鎖骨、肩胛骨，通常是成組的連帶動作。

當肩膀高舉至上手臂完全貼合耳朵的程度時，手肘的位置會高過頭部，反側的肩膀則下降。

當手臂向後方活動時，鎖骨會被向前推出，肩胛骨則向後方突出。向後方回轉的可能範圍大約在50度左右。



### 使用在這樣的場景

情緒up

情緒down

## 脊椎的動作

脊椎是由24塊骨頭相連組合而成，如同軟管一般可以自由地彎曲。

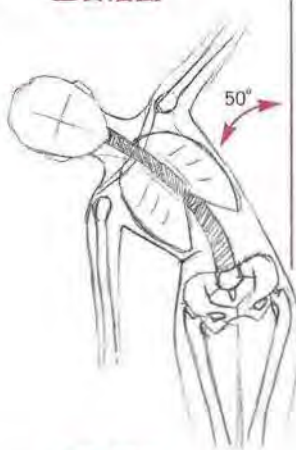
### 前後活動

### 左右活動

#### 前傾

上半身大約能做150度左右的前傾。以骨盤為中心向前彎曲時，脊椎並不會成為U字型，而是形成一個和緩的弧線。

#### 後彎

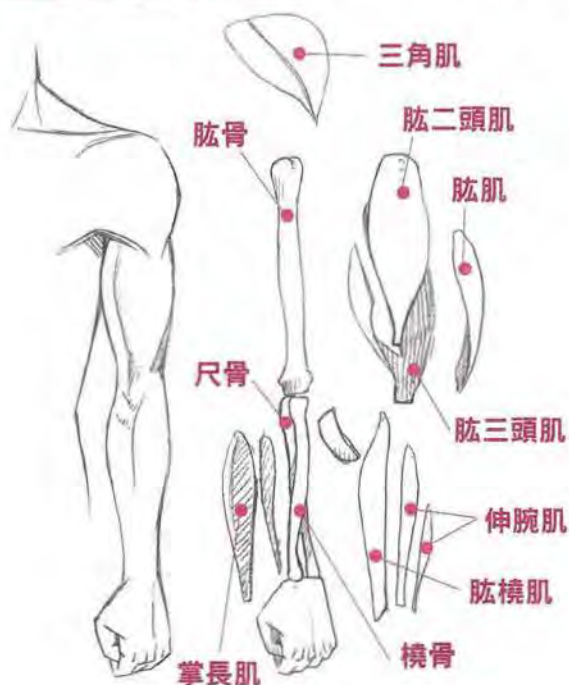
在向後彎曲的情況下，脊椎的傾斜範圍大約為60度左右。骨盆微微向前推出。在腰椎部份形成大幅度的彎曲，胸椎部份則幾乎不彎曲。

#### 側身彎曲

大約能朝左右做出50度左右的側身彎曲。腰椎部份大幅度彎曲，胸椎部份則大致呈現直線。

#### 側身扭轉

大約能朝左右做出70度左右的側身扭轉。身體傾斜程度幾乎與予直立狀態時無異。在腰身產生皺褶。

## 手臂的動作

理解手臂的構造，表現出更加寫實的動態感。

### 翻轉手掌

當手心朝上時，橈骨與尺骨為平行排列；手心朝下時，橈骨與尺骨則呈現交叉的模樣，肱橈肌也格外明顯。

橈骨
尺骨
橈骨

### 彎曲手臂

所謂「肌肉疙瘩」即是指肱二頭肌隆起的狀態。另外，三角肌、肱三頭肌、掌長肌、肱橈肌等也會變得明顯。

### 雙臂環抱胸前

雙臂交叉。手肘位在身體幅寬的內側，手腕處要加上些許扭轉的感覺。另外，由於女性有乳房的緣故，環抱位置比男性稍微再下方些會比較自然。

## 描繪手部

學習手部握有東西時的畫法。

### 先畫出手部的類型「握著筆」

畫出輕輕握著東西的手部輪廓。

將筆加畫上去，調整手指的動作。

完成

### 後畫出手部的類型「握著罐子」

首先畫出罐子。

補畫出手部。先將手部被遮住的地方也描繪出來，較容易取得平衡。

完成

# 繪製過程講解（上半身）

## 1. 畫出軀幹的基準線

大致畫出肋骨、骨盆、雙腿的基準輪廓，並定出中心線。

## 2. 畫出頭部的基準線

連結肋骨、骨盆、雙腿的線條，畫出下腹部，大致定出軀幹範圍。畫出頭部基準線。

## 3. 畫上各個部位

畫上肩膀、手臂、頭項、頭部，在肋骨處加上胸型。

## 4. 描繪清晰

畫上頭髮之後，再將輪廓線描繪清晰，這樣就完成了。

**試著畫畫看**

**CHECK 這幾點！**

- 是否有在意識到骨骼和肌肉的情況下而畫？
- 是否有畫出側腹的紋路？
- 是否有在腰身處加上扭轉的感覺？
- 右肩是否有和手臂一塊兒向上抬起？

給予人物更多動作吧！

# 下半身動起來

下半身以作為移動手段的腿部為主，擁有諸多掌管動作的部位。

## 以下半身表現出動態

一塊兒來看看負責支撐、行走等作用的下半身結構吧！

在下半身有髖關節、膝蓋、腳腕、腳掌等關節。雙腳能夠盤腿、行走等，便是因為這些關節能自由的活動。

### 使用在這樣的場景

**性感姿勢**

能夠強調出臀型的性感臥躺姿勢。

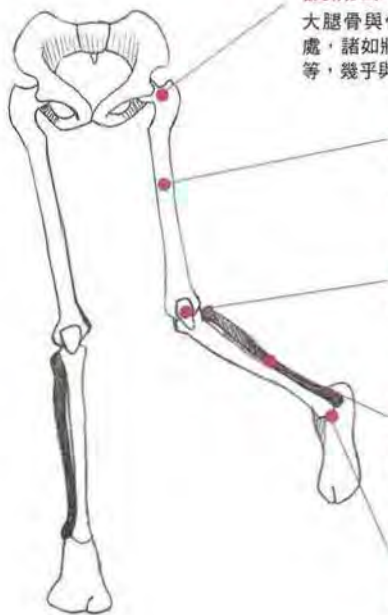
**向上飛踢的動作**

在踢腿、躍起等身體大幅度伸展的動作中，下半身的表現是不可或缺的

## 骨骼與關節的結構

將骨盤、腿部骨骼連接起來的髖關節，扮演著相當重要的角色

**髖關節**

大腿骨與骨盆之間有一個半球狀的接合處，諸如將腿部左右迴旋、張開、舉起等等，幾乎與腿部所有的動作息息相關。

**大腿骨**

直立時的大腿骨，從根部到膝蓋的骨骼形狀是朝向內側的。

**膝蓋（髕骨）**

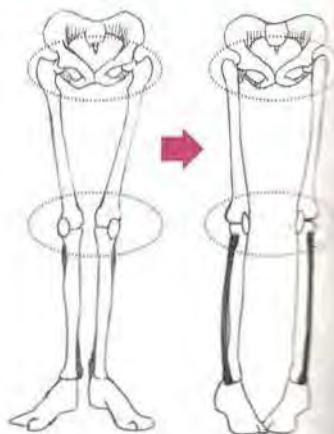
膝蓋頭。能夠將大腿與小腿肚彎曲至完全貼合的程度。

**下肢（脛骨、腓骨）**

較粗的是脛骨，較細的是腓骨。雖然和手臂的橈骨、尺骨相類似，但幾乎無法做任何回轉的動作。

**腳腕**

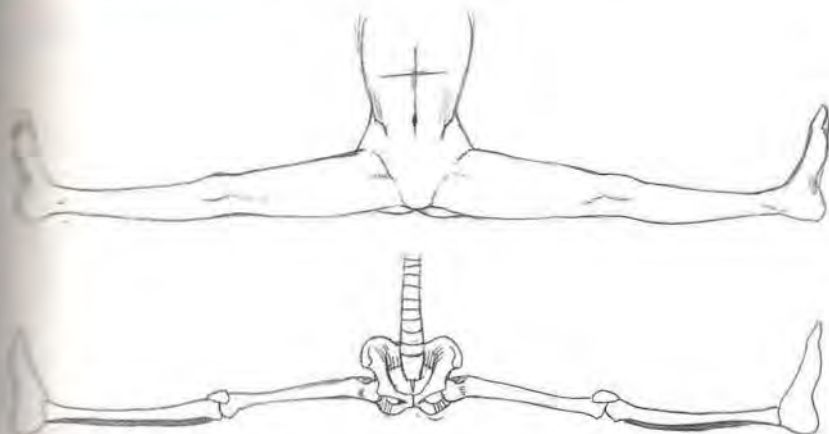
以腳踝為中心，能夠自由地做出上下左右、迴旋等動作。

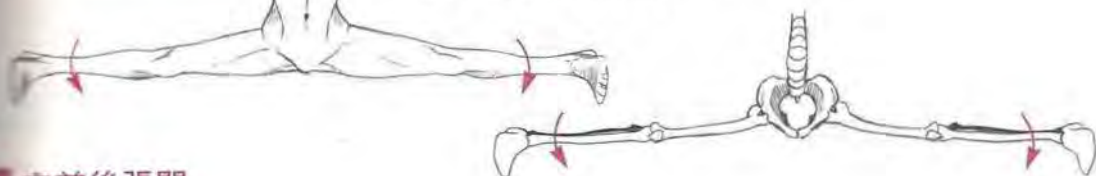
### 迴旋的中心為髖關節

在思考腳尖朝內或朝外的動作時，容易
是由膝蓋帶動迴旋，這點是不對的。
出迴旋動作時，髖關節必定也跟著迴旋

## 張開雙腿

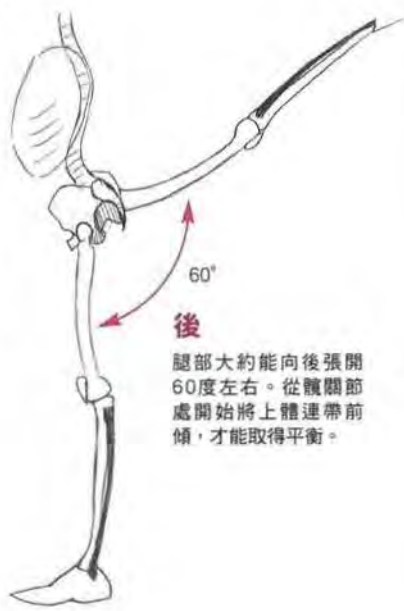
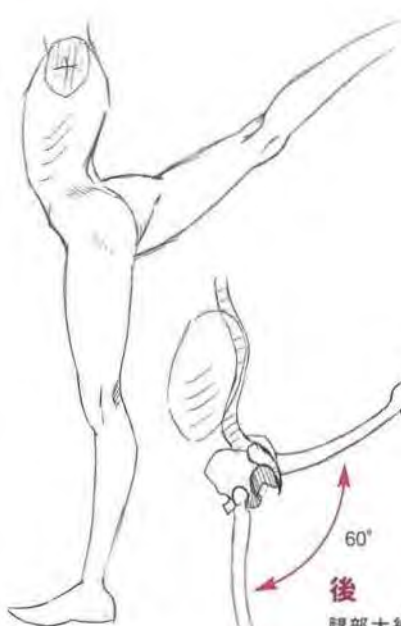
雙腿能夠自由的向前後左右做開合動作。

### 向左右方張開

腿部有可能向左右張開至180度。腳尖朝向時，膝蓋也跟著朝上。以臀部來支撐整個身體。

### 腳尖的方向

在腳尖朝向前方時，骨盆向前傾斜，髖關節、膝蓋也會隨之朝向前方。上體彎曲前傾。

### 向前後張開

**前**

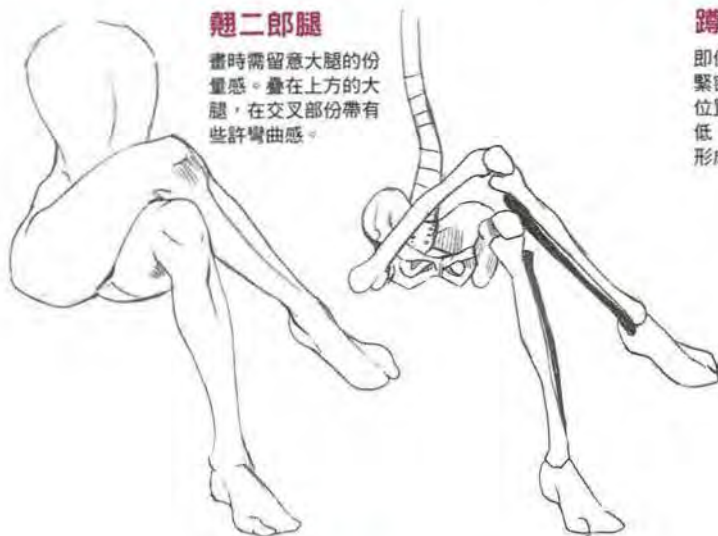
在做向上踢腿的動作時，腿部大約能向前張開180度左右。骨盆略微向後方下壓，腿部從髖關節開始做大幅度的回轉。

**後**

腿部大約能向後張開60度左右。從髖關節處開始將上體連帶前傾，才能取得平衡。

## 使用到腿部的姿勢

記住如：雙腿交疊、坐下等，這些在日常生活中常見的姿勢。

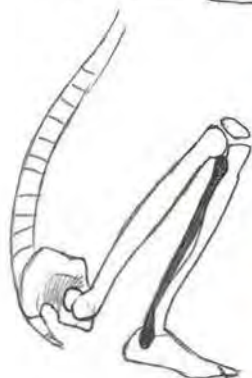
### 翹二郎腿

畫時需留意大腿的份量感。疊在上方的大腿，在交叉部份帶有些許彎曲感。

### 蹲坐姿

即使將大腿與腹部緊密貼合，膝蓋的位置依舊比肩膀為低。在肚子部份會形成皺紋。

### 盤腿而坐

因為腳腕交叉的緣故，膝蓋並不會碰到地面。骨盆傾斜，稍微帶點駝背狀。

**錯誤**

在蹲坐姿
膝蓋畫
膀同高是
的。

## 腳的構造

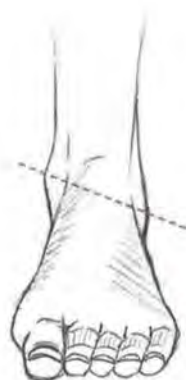
從各式各樣的角度來觀察腳部。

### 旁邊

腳腕有一部份會變得較細，因此和腳跟的連接並不成一直線。大拇趾也不是一直線，呈現く字型的模樣。

### 下方

斜線部份為腳心。

### 正面

連接腳趾的部位比
寬度為寬。腳踝為
高、外側低。

# 繪製過程講解（單膝跪姿）

## 1. 取出下半身的基準線

一邊留意腿與接觸地面的位置關係，一邊畫出下半身的基準輪廓。

## 2. 取出上半身的基準線

一邊注意下半身的比例，一邊取得上半身的基準線。

## 3. 畫上細節部份

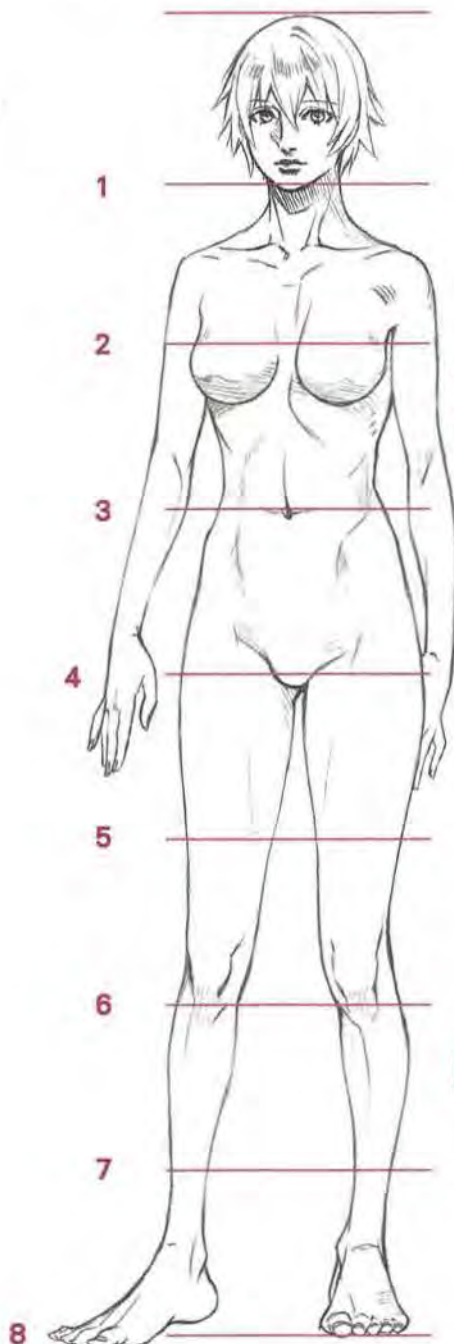
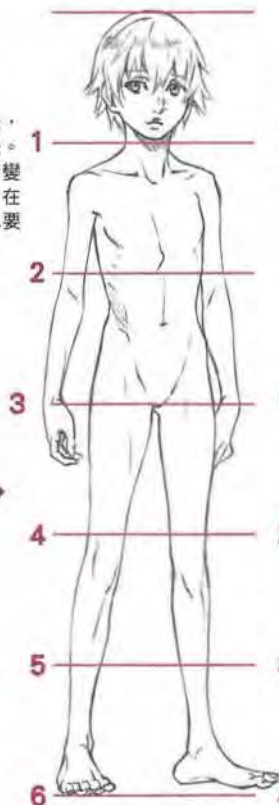
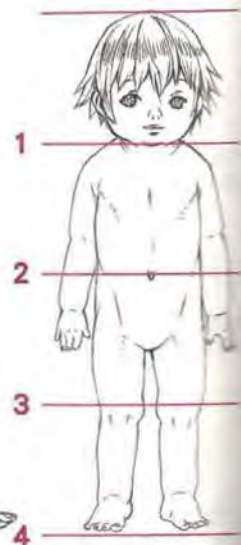
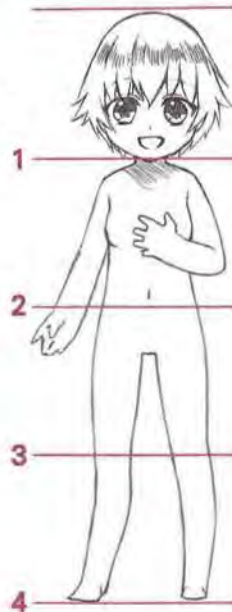
因為膝蓋骨在膝蓋會形成平面，注意不要畫成尖角。

## 4. 描繪清晰

將輪廓線描繪清晰，即告完成。

**試著畫畫看**

**CHECK 這幾點！**

- ☐ 與接觸地面間的位置關係是否正確描繪？
- ☐ 臀部是否以左腳的腳跟支撐呢？
- ☐ 是否未將膝蓋畫成尖角，而是平面狀呢？
- ☐ 上半身與下半身的比例是否正確？

# 繪製過程講解

## 1. 畫出基準線

畫出兩個圓形作為頭身基準線。

## 2. 決定各部位擺放位置

在臉部中央以下畫上眼睛。整體而言呈現圓形，特別著重將下半身畫成膨脹的胖嘟嘟體型。

## 3. 描繪細節部份

省略關節等部位的表現。也以較低的描繪重點等級來畫耳朵和鼻子，簡略化即可。

## 4. 完成

將輪廓線描繪清楚，這樣就完成了。

**試著畫畫看**

**CHECK 這幾點！**

- 是否能夠畫出2頭身呢？
- 眼鼻是否畫在臉部中心線以下的位置？
- 是否能夠將身體各部位的畫法簡略？
- 體態是否具有圓潤感呢？

# 利用全身擺出POSE

試著利用人物角色的全身，畫出形形色色的姿勢。

## 日常生活中的姿勢

試著畫出在日常生活中隨處可見的姿勢。

### 睡姿

**蜷成一團的睡姿**

曲起一雙膝蓋、身體蜷縮一團而睡的女性。將手夾在雙腿之間，便能帶給人略微嬌憨的印象。

### 坐姿

**隨意跪坐**

將正坐的雙腳改變成較為隨意的姿勢。腰部扭轉，稍微能看到一些後背。身子是挺直的。

**屈膝而坐**

將手臂放在曲起的膝蓋上。肩膀向內縮，浮現出肩胛骨的形狀。注意膝蓋的位置不要過高。

# 使人物之間產生互動

一邊注意身體重疊的部份，一邊嘗試畫出人物之間連結互動的場面。

## 身體交疊

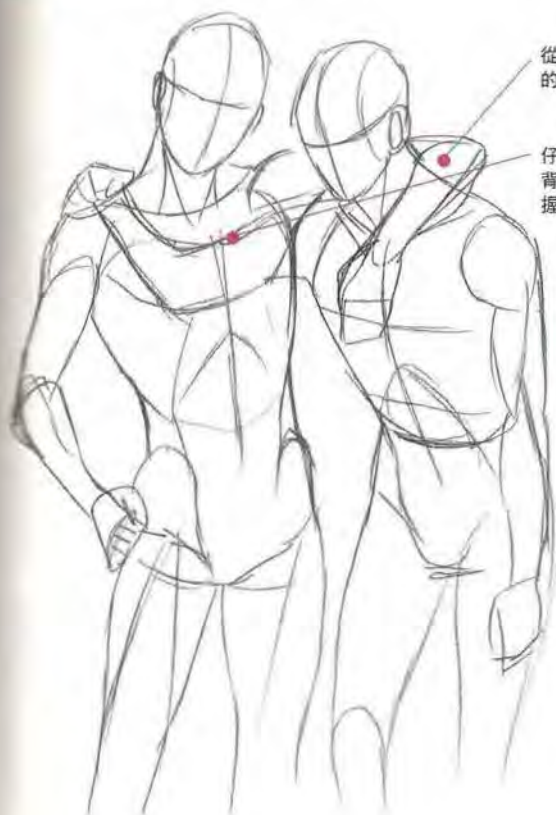
先從佔較大畫面的人物開始畫起，比較容易維持構圖穩定。

## 武打動作・格鬥

在動作劇烈的互動場景，必須仔細捕捉正確的身體姿勢。

不見的手
部份也要
上。

## 親密接觸

隨著人物之間更加緊密的互動，重疊的部份也有所增加。

兩個人勾肩搭背的場景。

從肩膀垂掛在胸前的手臂重疊部份。

仔細描繪圍繞在背後的右臂，掌握整體平衡。

# 繪製過程講解

## 1. 畫出草圖

先將所想的姿勢畫成草圖，確認2人身體的重疊情況。

## 2. 描繪男子的身體

畫出男子的臉部、軀幹、腿部等身體部位。

## 3. 決定女子的位置

決定女子所坐的位置和頭部的位置。

## 4. 描繪女子的身體

以步驟3所決定的位置為基準，畫出女子的身體。

## 描繪互動場景時的注意事項

### 從面積較大的一方開始畫起

從位在前方、所佔面積較大的人物開始畫起的話，構圖上會比較穩定。

### 注意女子的身體部份

如果將女子右手臂的環繞部份畫得太過靠近畫面前方，位在手臂之間的男子脖子份量感會被抵消，請注意這點。

### 地面的高度必須一致

2人的臂部與腳跟皆與地面接觸。以斜角俯瞰的構[illegible]以考慮，作畫時盡量避免造成地面高度的矛盾。

### 考慮身體的比例

特別是在描繪男女互動的場面時，要避免胡亂將女子[illegible]大，多加注意2人身體的比例。

# 潛入風羽小姐的工作現場

## 第1回　全身尺寸篇

身為插畫家的風羽小姐究竟是以什麼樣的方式描繪出全身尺寸的畫面呢？
馬上潛入工作現場，為大家介紹在全身尺寸插畫完成前的所有步驟。

## 全身站姿

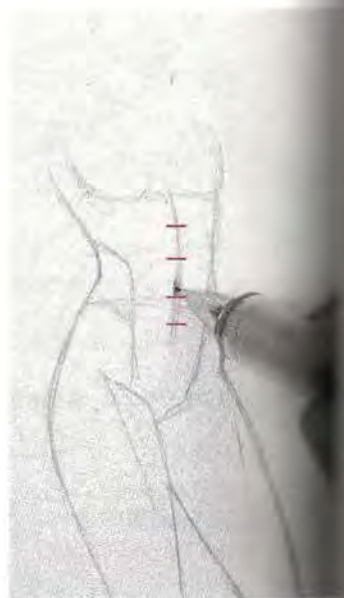
在畫站立姿勢時，要從腳部開始畫起。
這麼一來，對於決定手部的動作等也會變得容易許多。

### 草圖

01　大致取得從大腿到膝蓋的基準線。記得在側邊畫上縫匠肌的線條。

02　畫出膝蓋的立體感。

03　將位於前方那隻腳的輪廓線畫得較粗，能使畫面看來更乾淨。

04　完成下半身後，緊接著是上半身。

05　大致取得上半身和胸部的基準，決定肚臍的位置。大約在三…來第三段的腹肌位置畫上…

06 決定手臂要擺出的姿勢。因為是從下半身開始畫起，肩寬尺寸會比較容易決定，手臂的姿勢也就能夠自由發揮。

07 由手肘處描繪到指尖。將手肘畫得朝向腰身，便能夠取得平衡。

08 描繪胸部。高度大約設定在手肘的上方。

09 畫出鎖骨。

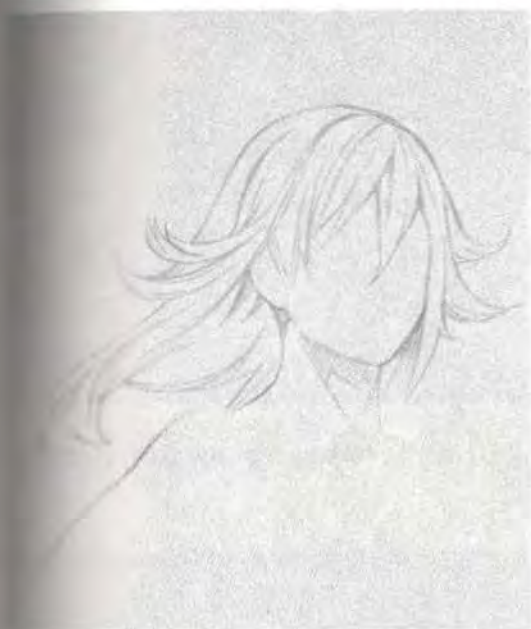
10 大致取出臉部的基準線，畫上脖子。因為在脖子部位有胸鎖乳突肌，所以必須要畫上肌肉紋路。

11 已經決定好姿勢的狀態。最後畫上臉部細節。

12 在黑眼球的外側畫上眉峰。因為髮際線有高低落差，以眉毛為基準畫出落差。

13 沿著頭部線條畫出髮型。讓頭髮隨風飄揚的話，人物會更加具有臨場感。

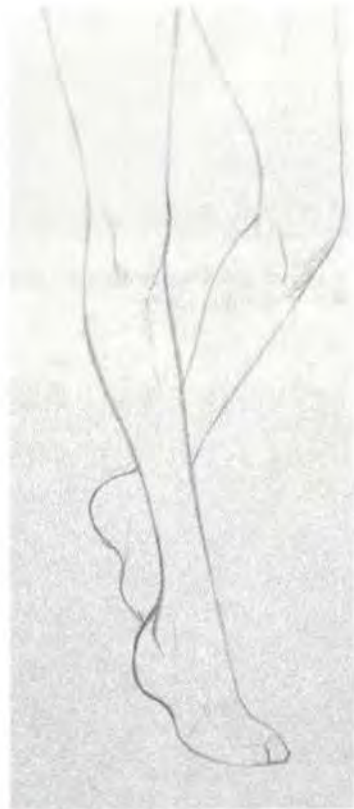
**14** 草圖完成。

## 描摹

15 將草圖墊在下方來進行描摹。為了不使手磨擦到鉛筆線條，若是慣用右手者，在描摹時的方向即是從左上方到右下方。沿著頭型線條畫上頭髮。

16 描繪手臂及胸部。



17 在畫出眼睛之後，畫上瀏海的陰影部份。在決定嘴巴的位置時，將下巴位置做一調整。

18 畫出腰部到膝蓋下方的部份。在腹外斜肌加上陰影帶出立體感。將大腿的線條畫成與膝蓋相連的印象。

19 畫出腳掌。將位在前方的腳掌畫上較粗的外側邊緣線，便能展現出遠近感。

**20** 由手肘處描繪到指尖。

**21** 由於手心中有膨起的部份，要畫上陰影，帶出立體

**22** 因為右手彎曲的角度較大，所以在手背加上陰影。

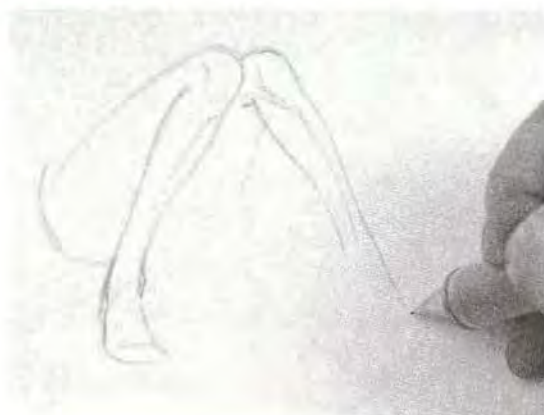
**23** 在胸部加上陰影。

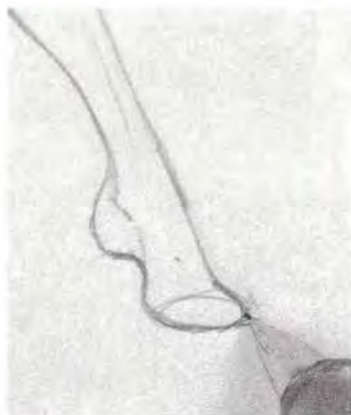
**24** 在頭髮內側加上陰影，帶出

25 完成

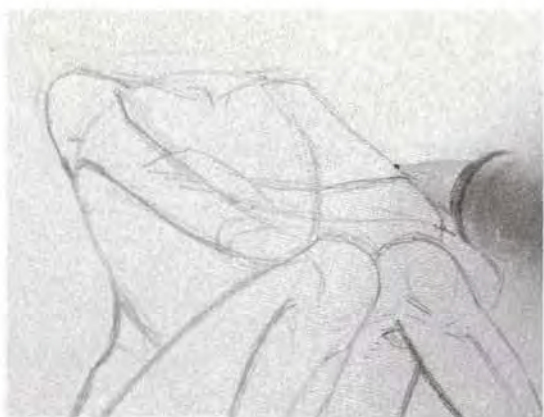
# 全身坐姿

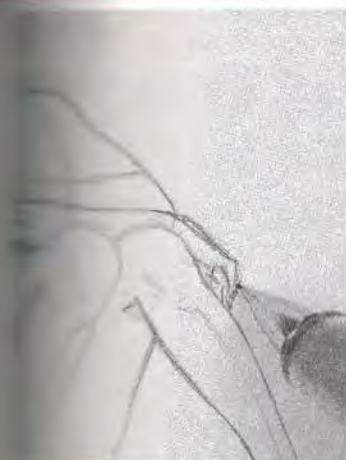
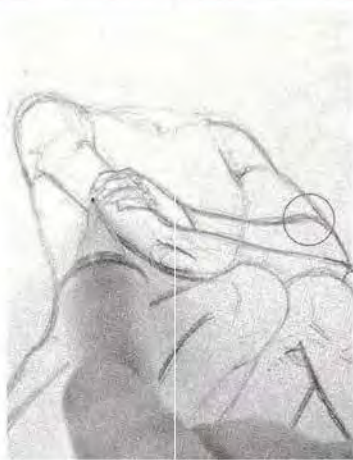
坐姿與站姿相同，都是從下半身開始畫起。按照下半身→上半身→臉部的順序來描繪

## 草圖

01 從膝蓋上方畫至膝蓋下方。加入關節的凹凸感。

02 決定臀部的線條。在膝蓋下方的內側骨頭是彎曲的，畫時必須留意這一點。

03 畫上腳掌，也別忘了畫出腳踝內側的痕跡。

04 畫出上半身的基準線，以圓弧形來描繪為佳。肋骨的寬度較臀部為小。

05 畫出手臂抵靠在膝蓋上的姿

06 取出左臂和鎖骨的基準線。

07 身體輪廓線完成。因為是女性，所以將肩膀畫成與臀部同寬。

08 描繪右手。將右手畫得比手肘尖端稍長，整體平衡感會更好。

09 描繪左手。因為手肘彎曲，所以會產生像是分割開來的視覺效果。

10 考慮肩膀的位置，避免將胸部畫得過於下方。在胸部下圍打上陰影，帶出立體感。

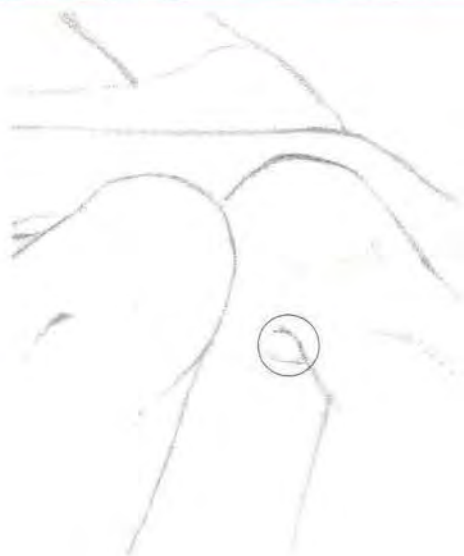
11 畫出鎖骨以及頸項。臉部以給人靠近前方的印象來畫為佳。

12 畫上臉部基準線之後的狀態。

13 畫出臉上各部位以及頭髮的分線。

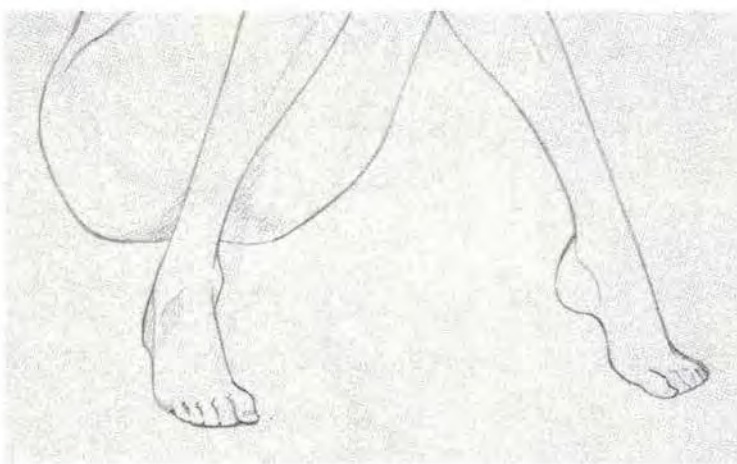
14 沿著頭部輪廓描繪出髮型。

**15** 草圖完成。

**22** 畫出膝蓋下方的細節部分。

**23** 左膝關節處留空隙，[illegible]
在此打上陰影。

**24** 畫出右腳腳掌。腳踝骨帶有凹凸，因而在腳跟部份形成立體感。

**25** 臀部的私密部位以若隱若現的方式呈現。

**26** 畫上腳趾頭。

**27** 在趾縫間加上線條，帶出立體感。

**28** 描繪最後剩下的右手[illegible]
手與膝蓋之間留有空[illegible]
手心處畫上陰影。

29 完成。

# 賦予人物動作時的關鍵重點

試著為角色添加各種動作吧！將描繪具有躍動感畫面的秘訣傳授給大家。

## 描繪關節

在取出基準線後能夠去具體想像關節的所在位置，對描繪具躍動感的畫面來說，是很重要的。

在畫基準線時，將關節部份做畫法區別，預先掌握關節位置後，便能輕鬆地賦予人物自然的動作。

肩關節

手腕

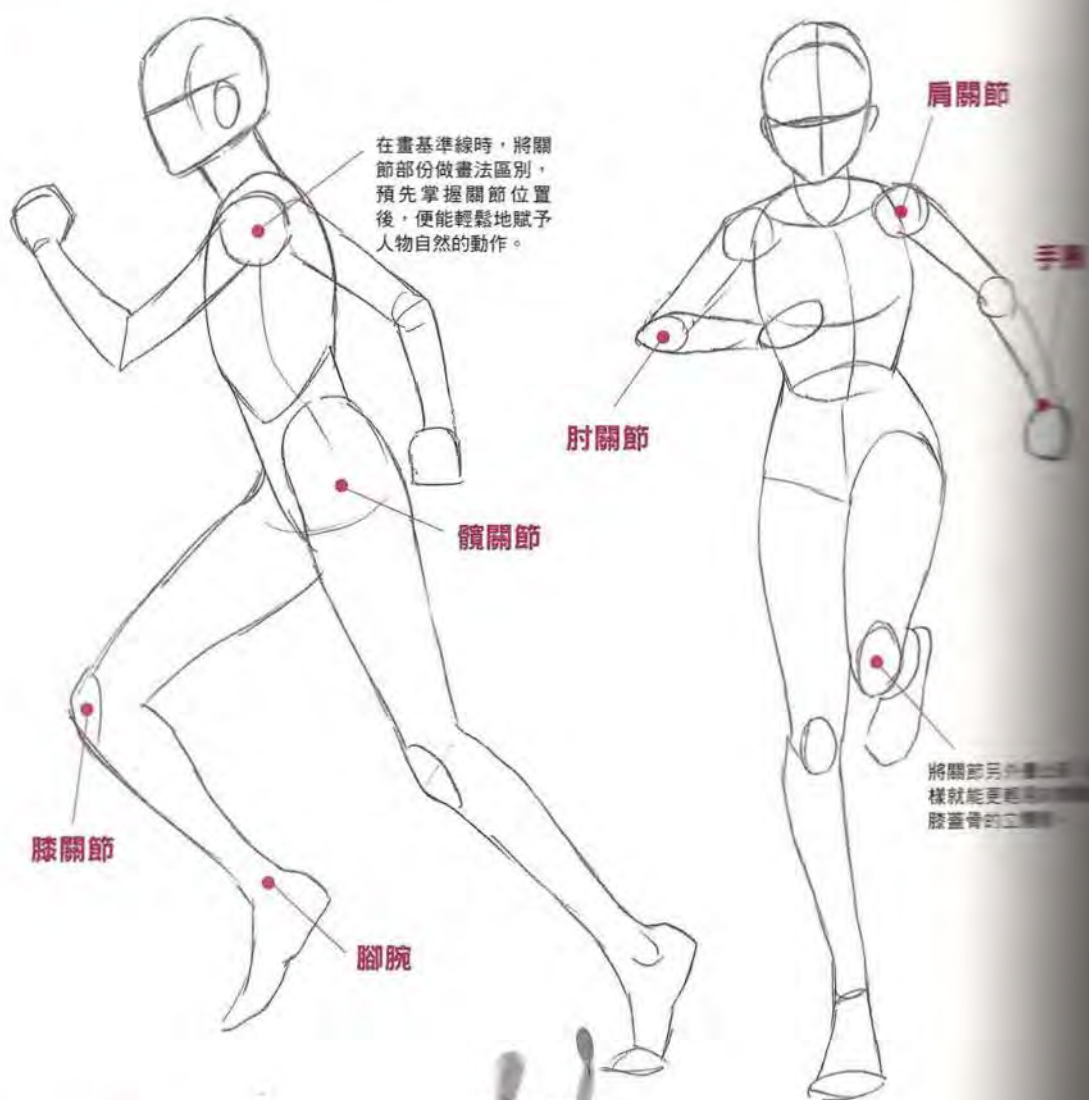
肘關節

髖關節

膝關節

腳腕

將關節另外畫出……樣就能更……膝蓋骨的立體……

### 描繪的訣竅

### 使用關節可動木偶將動作具象化

關節可動木偶可在美術用品店購得。藉由木偶能夠掌握到關節動作和關節位置，對漫畫素描方面很有幫助。

# 表情

在取得基準線、把握關節所在位置後，下一步便是為人物添加表情。根據不同的情境畫出適當的表情吧！

為奔跑中的人物添加表情。配合想表達的情境畫出人物的臉部。人物角色的性格會隨著表情的加入而被創造出來。

## 形形色色的表情

### 嚴肅認真

上急迫的場面時，就使嚴肅的表情。眼神只專在某一點之上，能夠表狂奔衝刺的感覺。

### 歡欣愉悅

人物陷入戀愛等情境時所用的表情。在遇上開心的事時，表情會放鬆，動作也隨之轉為輕盈的跳躍。

### 倦怠無力

經常用在情況急迫，卻依然提不起幹勁的場合。眼睛、嘴角鬆軟無力，跑步的動作也會全失了力道。

### 逆風而行的情境

人物往左邊奔跑時，藉由頭髮飄揚的方向傳達逆風而行的情境，使表現手法更為豐富。汗滴和頭髮相同，隨著風阻向右方飄散而去。

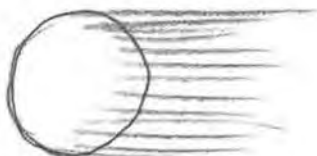
## 效果線

隨著效果線的添加，因動作而形成的輪廓線也表現出移動的模樣。登場人物帶有動態感。

線條的密度越高，效果線給人的印象就越強（速度越快）。另外，線條間隔距離採取不規則方式的話，則能夠帶出躍動感。

效果線像是從展開動作的身體部位而生的畫法是此處重點。因為右腳正向上抬起，便由腳跟下方開始畫上效果線。

## 效果線的種類

在此處使用移動中的球，來表現出速度的差異。

一般情況下，年輕男性在所投出的球速，感覺不疾不徐。

小孩子或是女性所投出的球速。波浪線能夠表現出行經路線的緩慢。

超強臂力投手所投出的球速，球[illegible]皆以效果線來表現。

# 擬聲詞

最後的加工步驟便是擬聲詞。藉由這項只有漫畫才能夠使用的手法，將表現的範圍大幅拓展。

咻…

使文字與動作相配合，也以效果線表現擬聲詞的話，能夠產生加倍的效果。

嘤…

除了以線畫表現擬聲詞，另外還有塗黑的手法，依據狀況分別使用。

## 擬聲詞的種類

即使是相同的圖案，放入不同的擬聲詞後，狀況也會有所差異。

[illegible]的效果，經常使用於[illegible]睡夢中突然驚醒，或是[illegible]站立時等情況。

用在人物突然思索到什麼時的場面等等，在面部表情特別突顯的情境下使用更佳。

對於像是察覺到什麼，迅速向後回頭的情境頗具效果，用在懼怕的情境時，效果也不錯。

用在快速閃躲的畫面頗具效果，與其他種類的效果線結合使用，效果更好。

# 在動作中加入效果線

使用效果線，人物氣勢立即向上提升。參考變體形象人物，一同感受漫符的效果吧！

## 效果線的種類

以奔跑、跳躍、斬斷、投擲這四種動作為效果線的功效作見證。

### 奔跑

為了表現急速狂奔的模樣，將腳部多畫個幾雙。手臂朝向後方，人物呈現略微騰空的狀態也沒問題。

### 跳躍

雙手握拳充滿氣勢的一跳。儘管實際上並沒有跳得這麼[illegible]在雙腳加上效果線、地面畫上漫符，依然威力大增。

### 斬斷

以利刃一刀兩斷的場景。畫出在手臂高舉那一刻，斬斷物體被拉扯向上的效果線，便能帶給人鋒利無比的印象。

### 投擲

胡亂地朝四面八方扔擲的場景。不使用均一的[illegible]淺、長度上做變化，營造不規則感。

# 效果線的各種變化運用

這裡介紹的是與人物動作相關的變化型效果線運用方式。

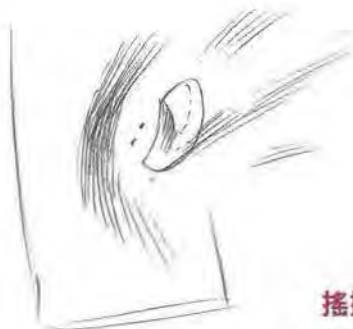
## 高速衝刺

通常用來表現眼看就要遲到的千鈞一髮場景，或是其他事態緊急時的效果線。為了使腳部的來回動作看來更為迅速，下半身呈現「螺旋狀」疾速衝刺。

## 爆炸

濃煙滾滾冒出，使用在大爆炸等場景。在瀰漫的煙霧中加入線條，藉此表現物體從中飛散而出的效果。

## 突破

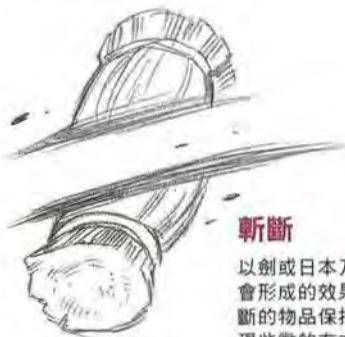
高速飛球突破網子的場景。將網子被穿破的部份畫成鋸齒狀是此處重點。

## 凹陷

被物品投擲到的地方呈現凹陷狀的效果線。將被擊中的瞬間畫成略帶弧形的線條，會比使用直線更能表達出凹陷的視覺效果。

## 搖擺

狗狗因為開心而搖尾巴。雖然實際上狗狗尾巴不光縱向搖動，但在這兒只要畫出縱向的三條尾巴就足夠了。

## 破碎

茶杯或玻璃等物品掉落時，碎片飛散一地。畫出朝四面八方而去的碎片，再加上效果線，是此處重點。

## 斬斷

以劍或日本刀砍斷物品時會形成的效果線。將被砍斷的物品保持平行，再表現些微的左右差異。也要將細微的碎屑給畫出來。

## 彈跳

球類向外彈跳出去時的效果線。以線條表示球跳動的路徑，也要在著地處畫出效果線。

## 劍的軌跡

揮舞長劍時的軌跡。以效果線表示劍之軌跡，能增加其鋒利感和速度感。將效果線的前端畫得較細。

# 各種動作的畫法

人類的動作包含了步行、奔跑、跳躍等各式各樣的類型。在本篇中，將介紹有關這些動作及其各自的特徵。

## 步行

人類行進的基本動作之一便是「步行」。記住它的特徵吧！

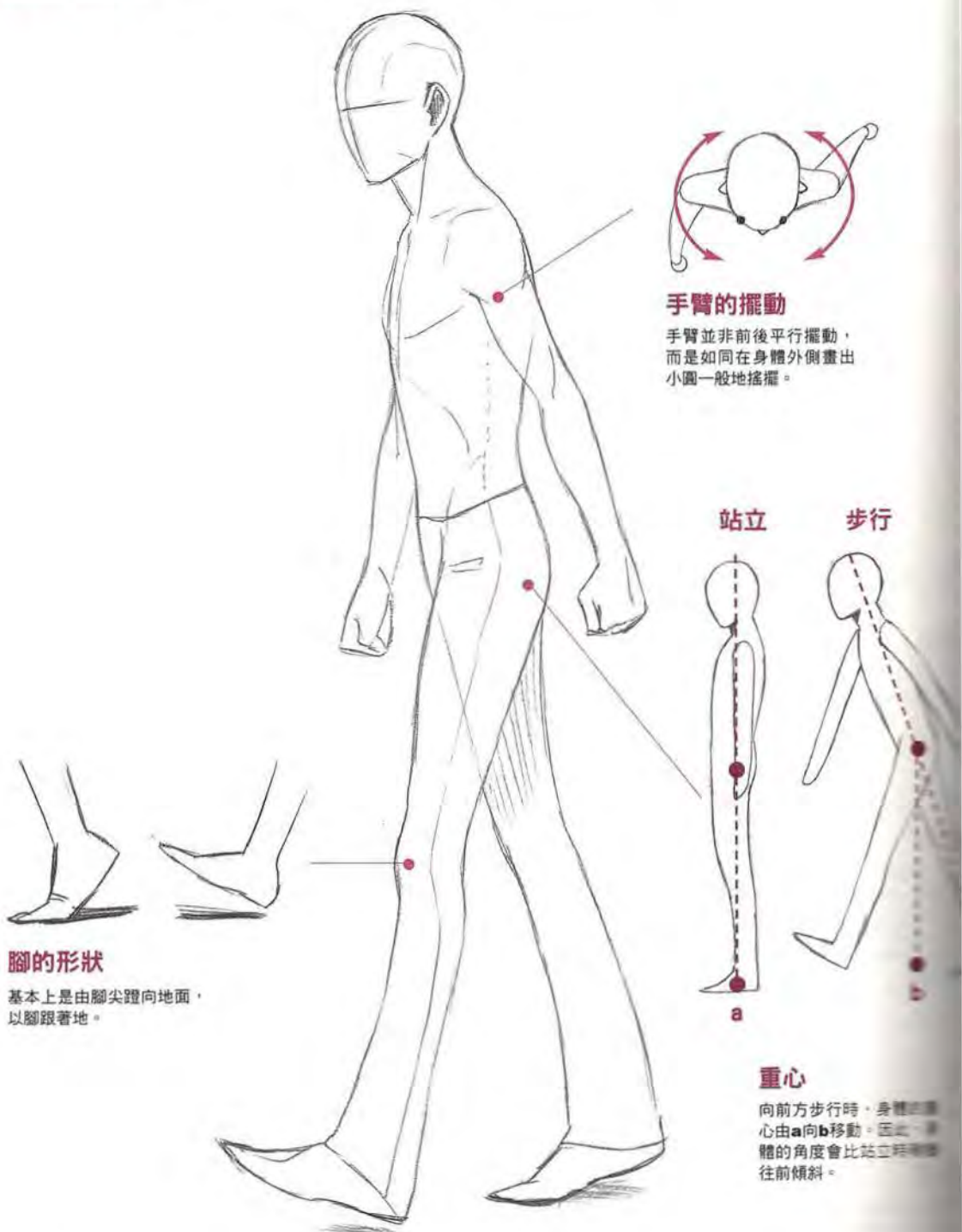
### 手臂的擺動

手臂並非前後平行擺動，而是如同在身體外側畫出小圓一般地搖擺。

### 腳的形狀

基本上是由腳尖蹬向地面，以腳跟著地。

### 重心

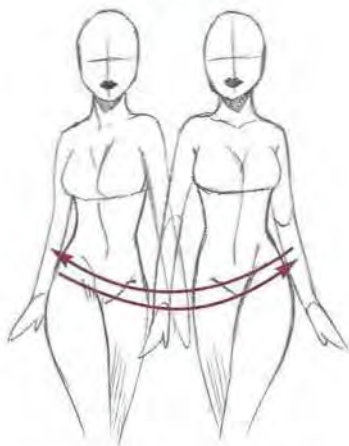
向前方步行時，身體的重心由**a**向**b**移動，因此，身體的角度會比站立時稍微往前傾斜。

# 不同世代的步行法

孩童、女性和老人在步行方式上各有其特徵。



孩童

孩童的頭部較重，在走路時身體容易左右搖晃。

女性

女性的骨盆較大，因此在步行時臀部會左右搖擺。

老人

老人家腰部向前彎曲、拄著拐杖行走。不擺動手臂，單靠腳步來移動。

## 繪製過程講解

1.

畫出重心向前傾斜的基準線。將重心集中在單腳上。

2.

畫出兩隻手臂。重心集中在左腳，因此將右手臂畫在前方。

3.

在腳跟處畫上影子，也畫出身體細節部份。

4.

畫出臉上各部位以及服裝，完成。

**試著畫畫看**

**CHECK 這幾點！**

- 是否有將重心傾斜？
- 在腳跟處畫上影子了嗎？
- 右手臂是否畫在前方？

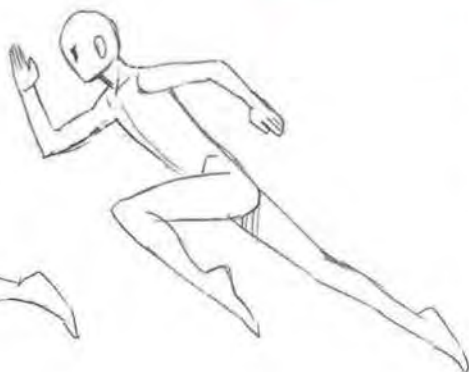
# 奔跑

畫出具動態感的畫面

# 奔跑方式的差異

介紹慢跑、快跑和衝刺這三種不同奔跑方式，彼此之間的差異。

**慢跑**

**快跑**　　**衝刺**

起向前方移動，更接近於上下跳動的感覺。手臂擺動的幅度較小。

成年男性常用的奔跑動作，大步跨出，雙腳距離寬闊。

運動員會將下巴斂起、手成手刀狀前後擺動，藉以減少空氣的阻力。

## 繪製過程講解

1. 取出除手臂以外的基準線。在身體騰空的瞬間，腳部不著地。

2. 決定手臂的平衡位置。在腳跟處畫上影子。

3. 畫出頭髮和服裝的基準線。藉著髮束流動的方向表現出逆風的效果。

4. 畫出細節部份，完成。

**試著畫畫看**

**CHECK 這幾點！**

- 腳部是否騰空？
- 身體是否呈現前傾的姿勢？
- 是否有將逆風的感覺表現出來？

# 跳躍

「跳躍」的重點在於躍動感。以仰視角度詮釋空間感，地面的影子也要確實地表現出來。

# 跳躍的種類

介紹各種跳躍的類型。

**正上方**

舉起雙臂，畫出朝向上方的視覺效果。將膝蓋彎曲的畫法能帶出躍動感。

**後方**

往後方飛躍的彈跳。腰部屈起，重心在後。將做出跳躍動作的腳尖打直是此處重點。

**遠處**

距離較遠的跳法。使用手臂和腿部的大動作，表現出跳躍的模樣。

## 繪製過程講解

1. 取出除手臂以外的基準線。軀幹不受重力影響，完全舒展開來。

2. 為了營造出躍動感，手臂以帶有自在感受的方式來描繪比較好。

3. 畫出頭髮等其他部份。因為是即將落地的前一刻，風是由下方吹拂，使得髮絲揚起。

4. 畫出細節部份，完成。

**試著畫畫看**

**CHECK 這幾點！**

- 身體是否有完全伸展？
- 下半身（腰部）是否朝向身體的正面？

- 是否能夠藉由髮絲表現出躍動感呢？

# 出拳

在格鬥場景中經常可見的互毆畫面。在細節部份加上力道，使人物產生魄力。

格鬥角色的互毆場景

推薦使用在格鬥漫畫或不良漫畫經常出現的激烈互毆場面。

# 出拳的表現方法

所謂的出拳也包含了許多種類。

### 直拳

出拳表現的基本款。在擊中的瞬間，手腕會略微往手心方向彎曲。

### 高速連擊

不像直拳踏出那麼大的步伐，上半身偏向站立的感覺。加上漫符帶出速度感。

### 必殺技

將拳頭變形成有些誇張的大小，帶出強勁的力道。

## 繪製過程講解

1. 出拳時手部為主角，因此從手臂開始畫起。身體的方向也要配合手臂做出改變。

2. 畫出下半身。雙腳張開站立，畫出將全身重量集中在拳頭上的感覺。

3. 取出臉部和拳頭的基準線。因為人物身體做出迴轉動作，拳頭轉而朝向畫者自己。

4. 畫出細節部份，完成。

**試著畫畫看**

**CHECK 這幾點！**

- 是否有維持住手臂和身體的平衡感？
- 下半身（腰部）是否朝向正面呢？
- 拳頭的方向是否正確？

## 踢腿

踢腿與出拳同樣被使用在動作場面。記住如何表現力道強勁的踢腿吧！

# 空中飛踢

由跳躍和踢腿兩種動作組合而成。

腿部以髖關節為中心而動作。另外，雖然在使用後腳跟踢擊的情況下，通常會將腳腕畫成彎曲狀，但在此處多數會讓腳腕打直。

## 繪製過程講解

1.

取出除了手臂以外的基準線。配合腳部動作，將身體稍微屈起以取得平衡。

2.

畫出手臂，取得整體平衡，在擊中的部分加上效果線。人物呈現稍稍躍起的感覺。

3.

畫出頭髮及服裝等基準線。

4.

畫出細節部分，完成。

**試著畫畫看**

**CHECK 這幾點！**

- 身體是否有稍微彎曲？
- 手臂與整體的平衡是否正確？
- 是否已加入效果線了呢？

# 使用道具的動作

本篇介紹使用武器或球技等道具來大展身手的動作。
這些唯有在特定物品幫助下才能表現的動作特徵，請牢記起來吧！

## 武器

介紹在使用漫畫中頻繁登場的劍、榔頭、長槍等武器時的動作。

### 劍

兩手握住劍柄，果決而俐落地揮砍。以效果線來表現劍之軌道，強調其銳利感。

### 榔頭

單手高舉榔頭，肱肌明顯隆起。榔頭高舉後，重量集中在後方，身體向前傾以保持平衡。

### 長槍

長槍的形狀較難取得平衡，以雙手張開的方式緊握。

# 球技

說到運動第一個聯想到的就是球類競技了，在此介紹幾個具代表性的球技動作。

運動衣彷彿違反重力般，被風翻掀而上。

## 足球

身體在半空回轉的倒掛金鉤射門。在射球瞬間，球呈現被擠壓的形狀。

雙臂向兩旁大大張開，以維持在空中的平衡。

在手臂高舉時，運動上衣也略微向後方擺動。

緊握球拍的雙手之間只需留下些微的縫隙。裙子因為激烈的動作而向上翻掀。

## 網球

雙手緊握球拍，正做出殺球動作的選手。即使是女性角色也要為她添上些許肌肉。

## 棒球

此為投球時的瞬間動作。持球一手的手臂向外伸展，重心置於單腳。使用從脖子到肩膀、手臂等部位，大幅地揮動。

## 繪製過程講解

1. 從下半身開始取出大致的基準線，決定頭身和其他部位的長度、方向。手臂的位置暫且保留。畫面中有兩個以上的人物時，要注意彼此之間臉部大小和體格的平衡關係。

2. 在兩人後方再追加一位人物。雖然三人站立的地面高低位置相同，但僅將人物並排而畫是無法表現出動態感的，必須稍微挪動人物的站立點。為各個人物添上動作。年齡設定約為國中生左右，因此在肌肉的畫法上要有所節制。決定出球的位置。

3. 畫上臉部、服裝等細節部份。以髮流和服裝表達躍動感，便能帶出整體畫面的動態。女子猛力高舉的左腳，以漫符加以表示。

4. 最後畫上其餘細節部分，完成。

## 試著畫畫看

**CHECK 這幾點！**

- 是否從下半身開始決定整體基準線？
- 各個部位的長度和平衡感萬無一失嗎？
- 是否有留意到重心的問題？
- 是否有表達出服裝的動態感？
- 是否掌握各個人物之間彼此的身體平衡關係？

# 潛入風羽小姐的工作現場

## 第2回　躍動繪篇

想帶出人物的躍動感，最重要的便是頭髮的流向和整體姿勢。
在參考風羽小姐的方法之後，便來挑戰畫出充滿躍動感的作品吧！

## 躍動繪

畫躍動繪時，最需留意的是腳部的姿勢和身體的線條。按照下半身→上半身的順序描繪。

### 草圖

01　從下半身到臀部的部份開始畫起。由於描繪的人物是女性，記得在臀部帶上圓潤感。

02　畫出膝蓋以下的部份。將左腳彎曲增添動態。

03　畫出比目魚肌。為了表現在躍起之後著地的感覺，在這個部位加強力道。

04　畫出右腳。趾頭要畫出朝向內側的感覺。

05　畫出腰線。因為採仰角描繪人物，所以將肋骨畫成上彎狀。

06　畫上中心線，取得身體的大致線條後，再於上方加入胸型。

07 畫出手臂、肩膀以及手肘尖端。如果手臂過長的話會破壞整體平衡，請注意這點。

08 將右手臂稍微向上抬起，比完全放下更能表現躍動感。

09 左手的肘尖線條，朝腰身方向而畫。

10 因為採取仰角的緣故，記得不要將脖子畫得過長。頭部的尺寸也要略微縮小。

11 在臂部加上些許陰影帶出立體感。

12 畫出中心線，描繪臉上各個部位，在頸項增添陰影。

13 畫出頭髮。為了營造跳躍→著地的印象，帶出頭髮迎風飄動的視覺效果。

14 畫上頭髮的細節部分。仰角無法看到頭頂的髮旋。

15 畫上肘尖的細節部分。畫時別忘了肘尖帶有些微的扭轉部份。

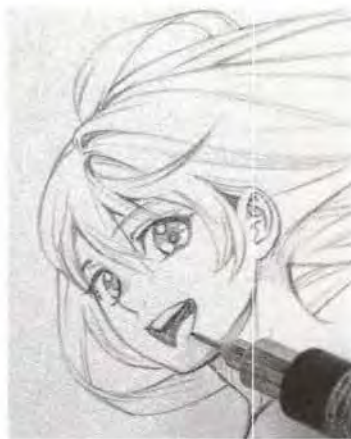
**16** 躍動繪的草圖完成。

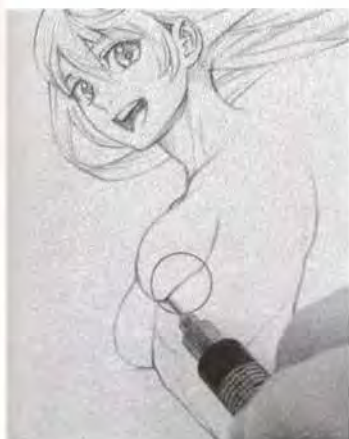
## 描摹

**17** 從頭部開始畫起。由於是仰角構圖，在下巴下方打上較重的陰影。

**18** 如果將頭髮線條的粗細畫得完全相同，便無法產生動態感。隨意性地加粗部份線條營造髮束流動的感覺。

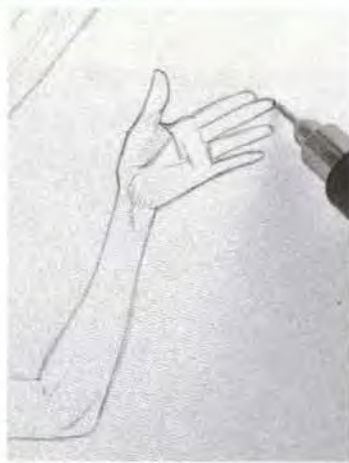
**19** 在髮尾部份做出適度的纏繞感，使髮絲更活潑。

**20** 畫出臉部各個部位。眼睛反光亮點的位置，只要適度地按照自己喜好畫上即可。

**21** 如果嘴巴畫得太過偏左側，便會破壞整體平衡，因此在中央稍左處定出描繪基準位置。

**22** 畫出身體線條，添加胸型。

**23** 在表現身體圓潤感的前提下，明確地畫出肋骨形狀。

**24** 加入少許的腹肌，可製造身體線條。

**25** 描摹肩膀部份，在完成驅幹的線條後，開始畫兩手臂的部份。

**26** 右手腕帶有彎曲角度，在手背畫上陰影。

**27** 畫出左手。這裡的重點是將「中指的長度＝手心的寬度」當作描繪基準。

**28** 在左側腋下與身體之間留有些微空隙，加上線條帶出立體感。

**29** 因為右手位於內側，在上方加入身體的陰影。

**30** 畫出下半身。

**31** 和左側腋下相同，在彎曲的左[illegible]膝蓋部份加入線條帶出立體感[illegible]

**32** 畫出山脈形狀的線條，表現腳踝位置。

**33** 畫出腳指頭。靠近畫面前方腳部的外側線條，要以較重的筆法描繪。

**34** 身體在骨盤附近扭轉，所[illegible]部份被左手臂遮蓋，在這[illegible]加上陰影。

35 躍動繪完成。

# 皺褶的畫法

從最基礎的事項到變化活用，介紹如何拿手描繪服裝皺褶的秘訣。

## 皺褶的組成細節

衣物產生皺褶是有其原因的。

### 因為重力而造成的皺褶

服裝因為重力而垂墜，上方布料會順著身體線條，下方布料的剩餘部份則帶有鬆垮感。形成朝向鬆垮處的皺褶。

### 因為彎曲動作而產生的皺褶

在手臂彎曲時，服裝會被手肘的關節向對側撐開，因而產生放射狀的皺褶。這裡的重點是要留意布料的引曳方向。

### 因為鬆垮而形成的皺褶

因為鬆垮而形成的皺褶，要以逐漸開展且寬大的形式來表現。

## 不會形成皺褶的地方

### 袖口

因為袖口使用的布料通常較為硬挺的緣故，基本上不太會有皺褶。

### 外套下擺

外套的口袋以下部位，因為形狀具有安定性，所以不會形成皺褶。

## 皺褶的種類

皺褶的種類並不是那麼地繁多。這裡介紹較有代表性的幾種類型。

在手臂彎曲的情況下，加入較深的褶痕三道，便能夠帶出寫實感。

關節部分的皺褶，不以一道道的線條，而改以交錯的菱形來表示，會有不錯的效果。

因為手臂向上抬起而被拉扯到的腋下部份，要以較粗的線條描繪。

衣服的接縫部份，線條要畫得較重，與皺褶作出區別。

畫長褲時，以重疊的菱形來描繪靠近腳跟的褲管。

# 皺褶的表現方式

只要能夠將皺褶運用自如，服裝的表現範圍也更加寬廣。

## 材質的厚度

**厚**

在較大的範圍內，僅畫上少量的皺褶。

**薄**

在較窄的範圍內，畫上數量較多的皺褶。

## 材質的軟硬

**硬挺**

皺褶多半為直線，數量較多。

**柔軟**

皺褶呈現弧線，且數量較少。

## 服裝的尺寸

**寬鬆**

皺褶堆積在袖口和腰部，數量較多。

**合身**

袖口和腰部無皺褶。衣服上其[illegible]皺褶也較小，且數量少。

# 繪製過程講解

## 1. 畫出基準線

畫出基準線。

## 2. 畫出服裝的外側邊緣線

擦拭掉身體的輪廓線，注意著服裝的尺寸，畫出外側線條。

## 3. 畫出接縫等部份

擦拭多餘的線條，畫出縫線及接合處。

## 4. 畫出較大的皺褶

注意材質的厚度及軟硬，將皺褶畫上。

## 5. 完成

畫上臉部以及細部的皺褶，完成。

**試著畫畫看**

**CHECK 這幾點！**

- □ 是否在思考為何會產生皺褶的原理過後而畫？
- □ 皺褶的所在位置自然嗎？

# 衣服的畫法

個別具體地介紹衣服的畫法。

## 便服的畫法

介紹在畫男女便服時的個別重點。

### 冬裝

**大衣**

畫時要將脖子和袖口的皮草份量強調出來。

**開襟毛衣**

在牛仔褲上方畫出開襟毛衣的陰影，強調出布料重疊的部分。

**牛仔褲**

使用大量的線條交錯描繪，表現出牛仔布料的硬挺。

### 夏裝

**細肩帶上衣**

以一定比例的微弱線條，傳達出衣服的輕薄感。

**裙子**

使用多數淡色線條，表現出輕盈感。圖案也採取較為清爽的樣式。

放大

放大

放大

放大

放大

## 冬裝

### 連帽外套

為了表現出厚度，只需適度地畫上皺褶線即可。也別忘了拉鍊等細節部分。

## 夏裝

### 粗棉外套

與牛仔布同樣屬於較硬的材質，因此畫上大量線條。

### 坦克背心

在衣服製造出寬鬆的部份，看來會更寫實。

### 休閒長褲

以淡色的線條表達材質的柔軟，畫上三角形和菱形的皺褶更能增添寫實感。

### 五分褲

因為較為鬆垮的關係，不太讓人清楚地看出褲中雙腳的動作。畫上各種不同方向的線條，能使動作當中的服裝動態看起來顯得比較自然。

# 小配件的畫法

懂得有效地運用小配件，對演繹情境而言是有其必要的。

## 描繪小配件

介紹在畫小配件時需注意的要點。

### 項鍊墜飾

花一點心思來構想墜飾的主題圖案。

### 雨傘

傘的骨架部份要畫得恰恰好。骨架數目通常為偶數，要留意因為具遠近感，在骨架間所造成的傘面寬度差異。

### 皮帶

在褲子的線條下筆較重時，就要簡化皮帶的描寫，使皮帶孔等細節部分一目瞭然。

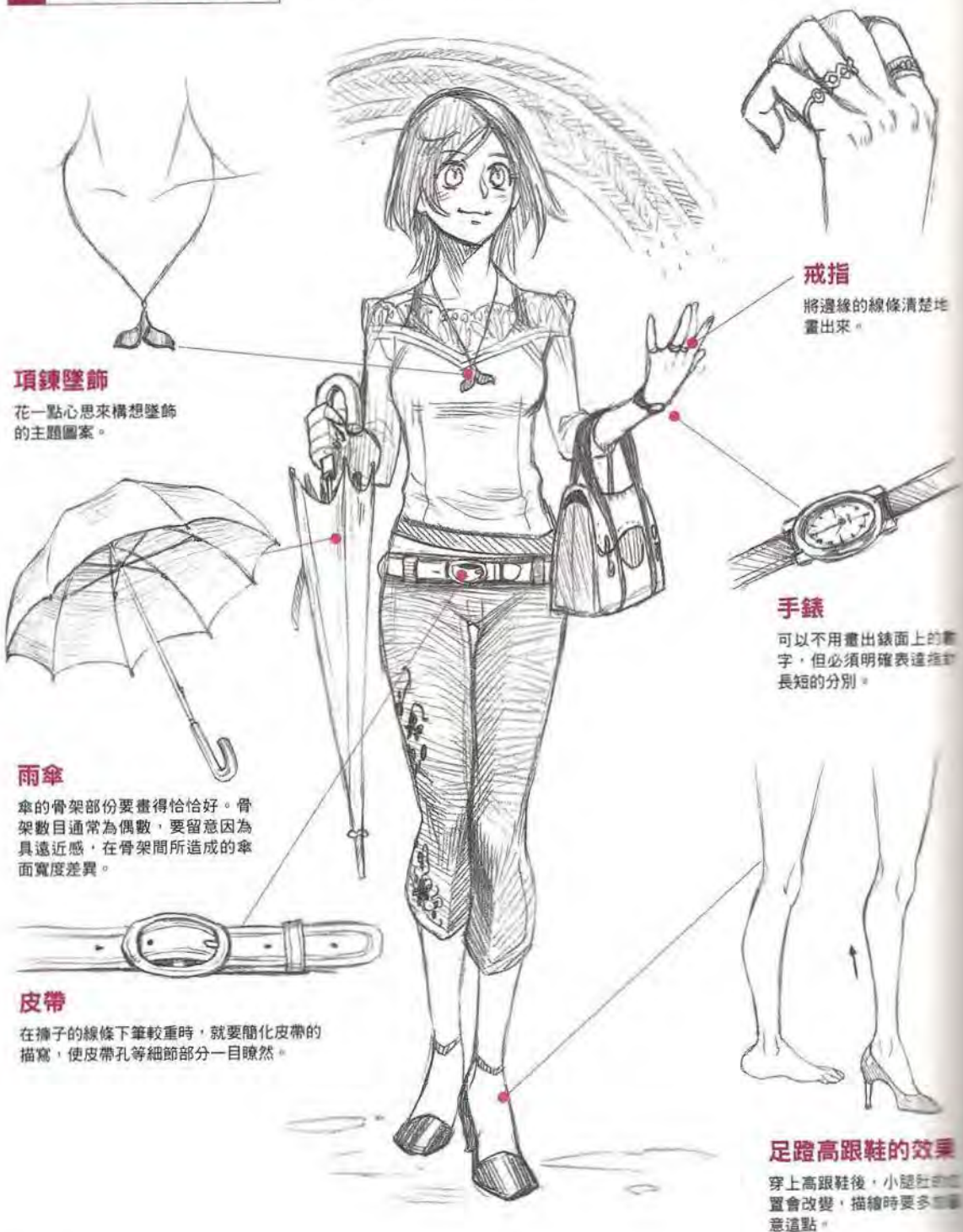
### 戒指

將邊緣的線條清楚地畫出來。

### 手錶

可以不用畫出錶面上的數字，但必須明確表達指針長短的分別。

### 足蹬高跟鞋的效果

穿上高跟鞋後，小腿肚的位置會改變，描繪時要多加留意這點。

## 提包的畫法

### 1. 畫出基準線

提包的基準線特別重視形狀。為了表達出皮革製品的柔軟特性，畫的時候盡可能不要使用直線。

### 2. 畫出各個部位

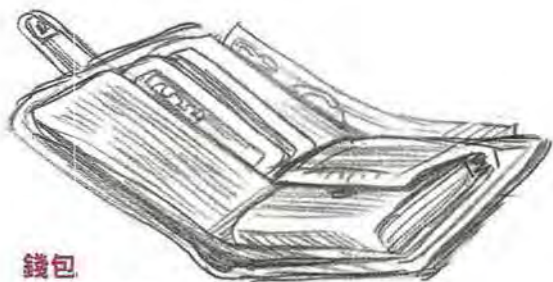
畫出把手和提包蓋等部位。提包種類也能藉著把手位置和長度的不同而變化。

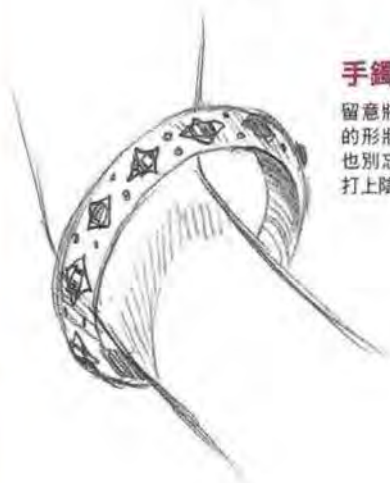
### 3. 描繪細節部份

畫出細節部份。縫線等部位也在這個步驟加上。

## 其他小配件

**圍巾**

將縱橫交錯的短線和T字線條組合，營造出編織品鉤紋的質感。

**錢包**

仔細地將卡片夾、零錢袋、鈔票夾等細節畫上。

**手鐲**

留意將手鐲渾圓的形狀畫出來，也別忘了在手腕打上陰影。

**運動鞋**

後腳跟和腳尖處帶有圓潤感，也要注意鞋帶的位置。

# 服裝的畫法區別

對以畫法區別人物而言，服裝是十分重要的。讓我們一齊學習如何有技巧地描繪吧！

## 女僕的畫法

在女僕咖啡屋等處可說是大受歡迎的女僕，如果能夠掌握其畫法，絕對能夠大幅開拓表現的領域。

**頭飾**

配合頭型，將頭飾描繪出來。

**圍裙**

為了展現其嬌俏可愛，滿滿
畫上比一般圍裙更大朵的花
裝飾。

兩手抓起裙襬的
必備POSE，像是
住般地，小指
輕輕撩起的動作
處的重點。

### 描繪男性管家

注意這裡要畫出的並非西裝，而是屬於管家的服裝。繫上黑色領帶，予人儀態端正的印象。

# 繪製過程講解

## 1. 畫出基準線

取出身體的基準線。以 6頭身為標準畫出裸身素描輪廓。

## 2. 畫出服裝

畫出內層上衣和裙子。雖然服裝為黑色，但在這個時點還不需要將顏色描繪出來。

## 3. 增添屬於女僕的配件

為她加上頭飾和圍裙等女僕風格的配件。

## 4. 描繪細節部份

服裝蕾絲和臉部等細節部份的描繪。

## 5. 完成

加上特定色彩，完成。

### 試著畫畫看

### CHECK 這幾點！

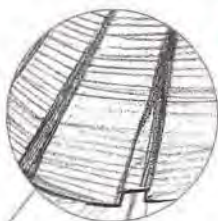
- 描繪女僕衣裝時是否有遺漏的要點？
- 女僕服裝和身體之間的平衡是否有錯誤的部份？

# 制服的畫法

制服在校園生活中屬於必備道具。在此分別介紹男女制服的畫法。

## 水手服的畫法（女子）

### 胸口

領子與胸口處的領巾，以輕柔飄揚的方式描繪，展現柔軟的感覺。

### 百褶裙

畫出具有女子高校生風格，短而活潑的樣式。也別忘了將摺痕畫出來。

### 背面

將水手服背面的領子描繪成四角形。

### 平底便鞋

使用皮革，材質硬挺。不需多加贅飾，簡單地描繪。

## 其他制服款式

### 西裝制服

將腰身稍微下縮作合身的剪裁，給人清潔感。鈕釦完全扣起，再戴副眼鏡，便成了認真的角色類型。

### 背心款式

將微微露出長度的迷你裙，和毛線背心作為搭配。將袖子畫得稍長，予人衣服尺寸較大的印象，更能突顯女孩子的纖細身段。

# 西裝制服的畫法（男子）

### 胸口

稍微鬆開領帶。因內搭為白色西式襯衫，所以不太需要再多作細節描繪。

### 背面

西裝制服的材質較硬，因此衣服背面幾乎不畫出皺褶。

### 摺痕

為使制服西裝褲的摺痕平整，褲子採用有中央壓線的款式。

# 其他制服款式

### 背心款式

營造質感柔軟的視覺效果。在胸口部分畫上校徽，便能帶出整體氛圍。

### 立領制服

立領的部分要仔細描繪，帶出硬挺的感覺。將袖子捲起、穿上木屐，便成了令人懷念的粗野小混混角色。

# 運動用品的畫法

在這兒將介紹有關運動服和道具在描繪時的小技巧。

## 籃球

籃球以縫線的形狀為特徵，畫的時候要注意這一點。徒手描繪圓形，並適度地加上陰影。

### 運球進攻動作

籃球員所穿的服裝剪裁較為寬鬆，因此在帶球快速進攻的時刻，運動服會被空氣灌滿，肩膀部分的衣料會揚起。

## 排球

### 接發球動作

腳背帶有高度、趾尖部分微微向上翹起，是排球專用運動鞋的特徵。為了讓腳部能夠靈活自如地動作，運動服通常採用燈籠褲或小短褲。

因為排球的縫線較為獨特，畫出大致基準線後，再將縫線慢慢增加畫上。

## 網球

### 發球動作

男性用短褲，基本上為及膝長度。在發球時，因為短褲被身體動作往上拉提，膝蓋則是向下彎曲，畫時注意別讓運動褲碰觸到膝蓋。

把手的線條間距相等。以細線描繪網球拍的弦。

遮陽帽沒有頭頂的部分。在帽簷畫上角度和緩的弧線。

## 高爾夫球

### 擊球時的瞄準動作

因為是前傾的姿勢，在衣服的前方部分畫出輕微鬆垮的感覺。也要畫出腹部的皺褶。

為了讓球桿便於抓握，把手部分以橡膠製成。

### 高爾夫專用手套

在手背一側有魔鬼粘，用以穿脫和固定，是高爾夫專用手套的特徵。

# 戰鬥服的畫法

男性向漫畫中的常備服裝便是戰鬥服。講究細節的設計也是其特徵。

# 料理服的畫法

如果能將料理服的畫法掌握得宜，連料理看起來都會加倍美味。

## 西式主廚

一般的主廚為了表現出清潔感，服裝皆以白色為基調。也別忘了添上平底鍋等小道具。

### 帽子

廚師帽和料理服要畫得較為寬鬆，也不要忘了加上皺褶。特別注意到廚師帽高度的平衡感。

### 胸口

留意不要將胸前的圍巾畫得尺寸過大。為了不讓長髮影響工作，將頭髮紮起是此處重點。

## 日式廚師

服裝比西式主廚更加輕便。同樣不可缺少圍裙。衣襟交疊的方式與和服相同，注意別將順序弄反了。

### 菜刀

日式菜刀基本上為單刃。在刀尖處不多加描繪，如此一來便能和刀背作區別。

### 胸口

日式廚師通常衣襟敞開，在料理服下方會穿著汗衫一類的便服。

# 營造角色差異性的描繪方式

根據各自的人物設定，練習畫出別具風格的角色吧！

## 萌系角色篇

在近來的漫畫中必不可少的「萌」。即使是出乎意料的設定，也能造就萌系角色，是最富有樂趣的所在。

### 護士

**角色設定**

23歲的護士。在工作方面總是萬無一失、乾淨俐落，卻也給人冷淡的印象。

**針筒**

針筒絕對是護士必備的小道具。為了加以強調，畫得稍微大些也不要緊。

**胸口**

為了營造出豐滿的感覺，在以胸口為中心的部份加上陰影。

**角色設定重點**

表情總是一派冷靜。與一般護士給人「溫柔」的印象有所差異，因而格外引人注目。藉由露出耳朵等細節予人整潔清爽的感覺，也突顯其精明幹練。

**其實個性是外冷內熱**

**不苟言笑**

在其他護士或患者面前，通常是都這副不苟言笑的表情。

**嬌憨可人**

一旦被自己尊敬的醫師稱讚就變得嬌憨可人。

## 武道家

**角色設定**

15歲的女子中學生。家中經營劍道道場。出乎意料地是個小迷糊。

**面罩**

面罩為圓型。臉部的格網部分也並非直線而帶有圓弧狀。

**角色設定重點**

大大的眼瞳、孩子般的臉孔，與果敢勇猛的形象作出落差。這種「反差」也能夠強化其形象。

**護具**

腰部護具為三片。印有名字的地方是護具之上，再另外以不同的布巾包覆的。

**角色設定**

17歲的女子弓道部成員。成績優異、文武兼備。

**箭**

將箭畫在與下巴重疊的位置。弓與箭疊合引曳之處則在比弓的中心點更下方的位置。

**角色設定重點**

以冷漠淡然的表情和其他角色作出區分界線。在臉部畫上雀斑，特意以並非美少女的姿態，營造出像是「無所不能角色」所應擁有的高不可攀形象。

**背面**

在褲裙的大腿兩側有開口是此處重點。摺痕要清楚地畫出來。

# 女人味角色篇

女人味角色在漫畫中扮演著吸引讀者所用的調味料，其存在是不可或缺的。

## 性感情色大姊

### 角色設定

熱愛穿著游走尺度邊緣泳裝，20歲的大學生。渾身散發出大人的魅力。

**胸口**

為了強調情色感，露出度要夠高。表現其光澤感也是必要的。

**跨下**

高叉泳裝。採取犀利的剪裁，大面積的露出。

**擅長撒嬌**

以這樣的姿勢提出請求，與強烈表情之間的落差也極具魅力。

**與內衣姿態的差異**

胸罩的主體色系為淡粉色，再加上細緻的花紋，展現與泳裝的差異。

### 角色設定重點

在層次單一的長直髮之上，確實的加入性感豐唇這項特徵。充分放入這些要素，就能明確的帶出角色的個性。

**即使穿著學生泳裝也一**

即使穿著學生泳裝，女人味依然不減。緊密貼身地描繪，使穿著學生泳裝的身體達到曲線畢露的程度，也將名牌掛上。

## 熱愛角色扮演的女孩

**角色設定**

25歲的OL，興趣是角色扮演，特別喜愛露出度高的裝扮。

魅力

**平日是一絲不苟的銀行行員**

在工作時是拘謹而一絲不苟的表情。

放大

**尾巴**

尾巴和貓耳扮裝可謂是天生一對的好夥伴。尾巴尖端為圓形。

**角色設定重點**

為了充分發揮熱愛角色扮演這樣的人物設定，表情必須隨著角色服而變化。設定時不要讓臉部的個人特性過於強烈。

放大

**袖口**

袖口部份蓬鬆柔軟，通稱「萌袖」。只露出手的一部份也是重點之一。

**巫女**

在穿著巫女服飾時，將袖口畫得較大，看起來會更加可愛。

**SF動畫類的角色扮演**

宇宙飛船的船長形象。使用大量的直線條，營造屬於未來的科幻氣氛。

# 奇幻主題角色篇

在劍與魔法的世界中，無法避免的正是勇者與公主之間的羅曼史。

## 勇者

**角色設定**

以成為傳說中的勇者為目標的青年。雖然懷抱著某個秘密，蘊含在眼中的光芒卻十分強烈。

**劍**

為了能夠詮釋奇幻世界的氛圍，在描繪劍時，格外重視設計感。單邊打上陰影，以展示兩邊刀刃的差異。

**角色設計重點**

藉由在鎧甲之上，穿戴頭巾、披巾，以及加上大量標記，所謂勇者的特別感便是因此產生。未經打理的散髮，帶出其粗曠豪邁。

## 公主

**角色設定**

某國的公主殿下。為了得到她的垂青，騎士間的競爭激烈上演。

放大

**王冠**

王冠是公主身份的證明，要以華麗的設計加以描繪。

**禮服**

禮服的裙襬逐漸向外開展，增添細緻花紋能使禮服看起來更為華麗。

**角色設計重點**

縱向的圓筒狀衣飾向外擴展，整體呈現寬大的構圖。表情沉穩，動作徐緩。

# 怪誕角色篇

只要加上具有魅力的怪誕角色，就能一口氣讓故事更加顯眼。

## 吸血鬼

**角色設定**

古堡主人。真正的身分是夜復一夜渴求鮮血的吸血鬼德古拉伯爵。

**角色設定重點**

為了展現毛骨悚然的氣氛，面龐半遮。藉由陰鬱帶來高深莫測的氛圍，幾乎不會改變面部表情。

放大

**貴族服飾**

穿著具有高級感的貴族服飾。加入刺繡等部分，帶出華麗度。

**相關聯的小道具**

吸血鬼最不擅長對付的有名小道具。十字架的出場時刻是為了展現神聖的氛圍。在畫大蒜時加上細線，使其更加寫實。

## 其他怪物

**狼人**

在粗壯的身體結構之下仍為人類。因為見到滿月而狼化，服裝破碎得七零八落。

**殭屍**

因為是死而復生的人類，瘦骨嶙峋猶如一具枯骨。衣衫襤褸。軀體上附著泥土，能使臨場感大增。

放大

**握拳**

為使人感受其強大力量，以握拳方式來表現。

# 和風角色篇

不只在時代劇中，即便是現代也能加以應用的和風角色。確實掌握其描繪方式吧！

## 公主

**角色設定**

江戶時代的公主殿下。性格溫和，因而頗得周遭人士的愛戴。

**錯誤**

腰帶過低，外形不夠平整。和服衣襟交會處在左前方也是錯誤的。

腰帶繫在較高的位置。和服前襟交會處一定要在右前方。

**放大**

### 和服

為了在人物穿著日本和服時能夠展現其高級感，將各式各樣的主題花紋描繪出來。

**角色設定重點**

如果不確實地去描繪日式髮型，便無法畫出接近日本公主模樣的外型。以柔和的氛圍描繪，表現溫和的性格。櫻桃小嘴使其風範更加高雅。

## 武士

**角色設定**

曾經擔任領主的劍術指導士，因為種種緣由，現在是浪人的身份。

**放大**

### 日本刀

日本刀最大的特色在於刀鍔（又稱護手或劍格）和刀柄。刀鍔的外觀要畫得顯眼。右手沿著刀鍔握住刀柄。

**放大**

### 衣袖

在畫衣服時、描繪三疊合而產生和因手臂彎曲而造成的這兩種皺褶，營造立體感。

**角色設定重點**

因為是浪人，所以不需要將髮型剃成月代頭。體格勇猛矯健，不難想像應是劍術高超、能力卓越。

# 上班族角色篇

說到佔據現今社會絕大多數的人士，不能不提起的便是適用於各種場面的上班族了。

## 新進職員

**角色設定**

剛進公司的新人員23歲的菜鳥上班族。天生的爽朗性格，使他人緣極佳。

**角色設定重點**

外表賦予符合新人的純樸特質。把將頭髮畫成亂翹的模樣，能帶給人有些冒失、丟三落四的印象。

**胸口**

避免使用過度鮮豔的領帶，襯衫鈕扣也要扣到最上方。

**將體型稍加改變以後**

在描繪肥胖的人物時，將西裝畫成快被撐爆的樣子。加上汗珠也頗具效果。

**西裝長度**

西裝的長度與西裝學生服相比，來得更長一些。

## 公司社長

領帶和西裝的花紋畫得誇張一點也不要緊。加上鬍子等細節增添其威嚴。

# 一塊兒來描繪各種角色

將至今為止的學習內容加以應用，試著實際去畫出豐富多變的人物角色吧！

## 女性篇

### 忍者

在忍者裝束之下穿戴連環甲。讓人物手持手裡劍，更具有忍者架式。

試著畫畫看

### 空服員

畫出具清潔感的髮型。也別忘了替人物在制服的衣領處繫上絲巾。

試著畫畫看

### 女海盜

只要畫出海盜帽子和操舵輪，一種屬於海盜的氣氛立即油然而生。加畫刺青也另有番趣味。

試著畫畫看

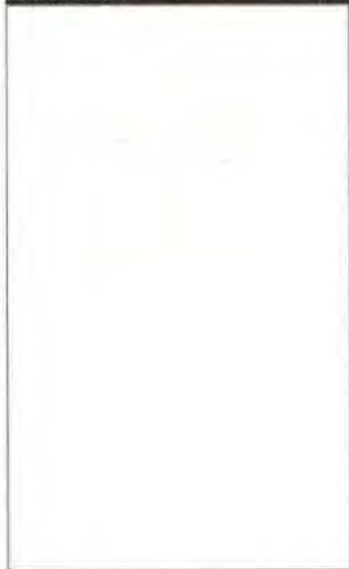
**CHECK 這幾點！**

- 服裝和身體間的平衡是不佳？
- 有關小配件等細節部份，是否能忠實呈現？

## 男性篇

### 橄欖球選手

橄欖球衫基本上為橫條紋樣式。為了展現其體格上的優勢，以數量較多的線條加以表示。

試著畫畫看

### 魔法師

將披風帽子和手杖組合在一塊，就能帶出魔法師的神韻。

試著畫畫看

### 警察官

加入帽子和無線電對講機，貼近警官形象的寫實畫法是很重要的。

試著畫畫看

**CHECK 這幾點！**

- 是否已仔細描繪出皺褶和陰影？
- 能讓人輕易的明白人物所扮演的是何種角色嗎？

# 潛入風羽小姐的工作現場

## 第3回　穿衣篇

人物穿衣的圖稿是如何完成的呢？這回要介紹的是：從躍動繪的描摹開始，到穿衣圖稿完成之前的作業程序。將底稿階段的完成圖作為穿衣形象圖稿，這點是很重要的。

## 穿衣

畫穿衣稿時，將底稿階段的完成圖作為形象圖稿，這點是很重要的。
想讓人物穿上怎樣的服裝呢？把構想具體地畫出來吧！

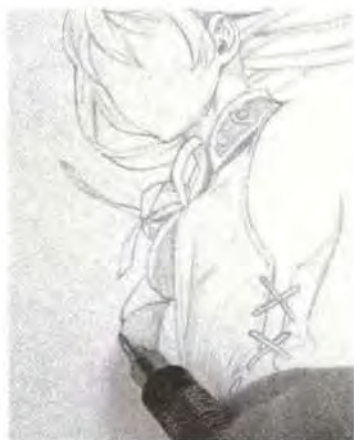
### 草圖

01 使用躍動繪的描摹圖稿，完成人物穿衣的草稿。

# 描摹

**02** 整體與躍動繪相同，以左上到右下為順序描繪。首先畫出頭部。

**03** 畫出髮飾、衣領、緞帶。在髮飾中心部份留白，營造透明感。

**04** 描繪上半身。

**05** 從無袖上衣中露出一小部份的胸部，肉感立現。

**06** 為了不使服裝質感的表現過於平面，加上縫製的細節會更好。

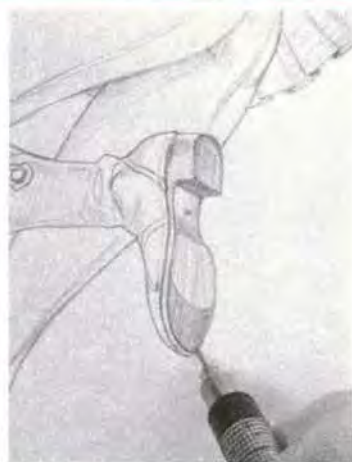
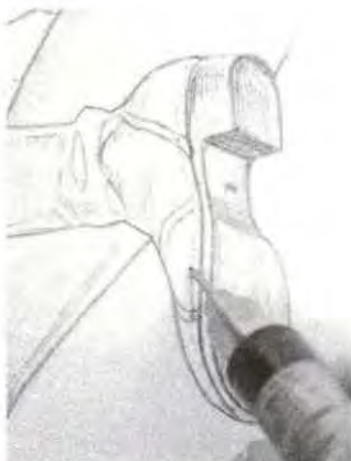
**07** 描繪下半身。

**08** 為從腰際部份延伸出來的緞帶添上濃淡色澤，帶出立體感。

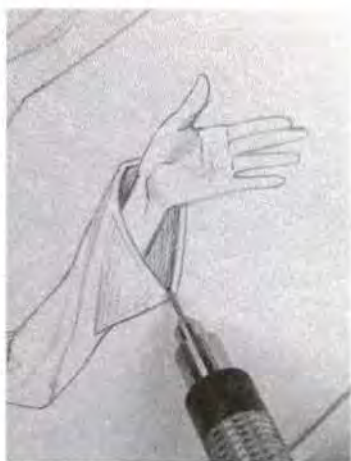
**09** 描繪百褶裙。線與線之間距離相近。

**10** 在裙子內側輕輕畫上陰影。

**11** 描繪臀部到膝蓋以下的部份之後，畫出鞋子。

**12** 描繪細節部分。在靠近畫者的鞋子外側部份畫出與小腿之間留有縫隙的感覺。

**13** 在鞋底的腳尖和腳跟部份，打上顏色較深的陰影，帶出鞋子的質感。

**14** 以虛線方式描繪，表現出鞋子側邊的些微高低落差。

**15** 為了表現出鞋子的質感，在內側線條處留下些微打亮的光線折射部份。

**16** 下半身完成。接著是描繪雙臂和臉部。

**17** 左手上向舉起，袖子下擺部份因而向下垂墜。在內側畫上陰影。

**18** 右手腕與手臂間有些微角度，因此在手背打上陰影。袖子下擺多出的部份畫成向右側拉曳的感覺。

**19** 最後描繪臉部。在描繪眨眼的表情時，留意要將上眼瞼閉起部份的比例畫得大一些。

**20** 穿衣圖稿完成。